

POR  
SÓLO **1'90€**

TODAS LAS NOVEDADES: CALL OF DUTY: BLACK OPS ★ ROCKBAND 3 ★ FALLOUT NEW VEGAS ★  
FABLE 3 ★ DJ HERO 2 ★ GOLDEN EYE ★ STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA II ★ MMA ★ WRC

# MARCA **player**

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA

NÚMERO 27  
DICIEMBRE 2010

¡PARTICIPA EN EL  
RETO HALO REACH!  
y gana un montón  
de regalos

## MÁS JUEGOS...

TRON EVOLUTION  
SHIFT 3  
PATRICIAN IV  
HOMEFRONT  
MOTOGP 10/11  
SPLATTERHOUSE  
KILLZONE 3  
SMACKDOWN  
WWE VS RAW  
2010

¡EN EXCLUSIVA!

# DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Todos los detalles de la epopeya  
cyberpunk del siglo

AVANCE  
**EPIC  
MICKEY**

A solas con  
Warren Spector

ANÁLISIS  
**GOD OF WAR:  
GHOST OF  
SPARTA**

¡Vuelve Kratos!



www.marcaplayer.com

**10€** DE DESCUENTO EN  
LOS RECOMENDADOS

XTRALIFE.es

FALLOUT NEW VEGAS PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ CASTLEVANIA PS3  
★ XBOX 360 ★ JAMES BOND BLOODSTONE PS3 ★ XBOX 360 ★ PC  
ROCKBAND 3 PS3 ★ XBOX 360 ★ LOS SIMS 3 PS3 ★ XBOX 360 ★  
STAR WARS THE FORCE UNLEASHED II PS3 ★ XBOX 360 ★ Wii

ESPECIAL  
DESCUENTOS  
EN JUEGOS

**KINECT**  
for XBOX 360



KONAMI

EN TIEMPOS DE OSCURIDAD  
HACE FALTA UN HÉROE OSCURO

# Castlevania

- Lords of Shadow -

YA A LA VENTA

TAMBIÉN DISPONIBLE EDICIÓN COLECCIONISTA LIMITADA\*



16

www.pegi.info



PS3



PlayStation Network



XBOX 360

XBOX LIVE

MERCURYSTEAM



© 2010 Konami Digital Entertainment. Developed by Mercury Steam.

"P", "PlayStation", "PS3" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

\*Disponible en GAME, GameStop y Fnac. Sujeto a disponibilidad. Unidades muy limitadas.



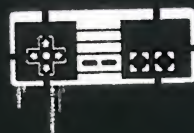




**1977**



**1983**



**1988**



**1994**



**1996**



**2000**



**2010**



**ALGUNAS COSAS  
NO NECESITAN CAMBIAR**





Presidenta: CARMEN IGLESIAS  
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO  
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE  
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ  
Director General MARCA: ALEX BAIXAS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ  
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO  
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

## DIRECTOR

David Sanz Verjano - dsanz@unidadeditorial.es

## RESPONSABLES DE CONTENIDOS

- Gustavo Maeso (TV, Marcaplayer.com) -  
gustavo.maeso@unidadeditorial.es  
- Chema Antón (Marca Player, Podcast) -  
marcaplayer@unidadeditorial.es  
- Juan García (Guías) -  
marcaplayer@unidadeditorial.es

## REDACCIÓN / COLABORADORES

- David Navarro Blázquez (Marca Player Directo)  
- Mario Fernández González (Guías)  
- Alejandro Peña (Actualidad)  
- Sara Borondo (Reportajes)  
- Jaime Esteve (El Mundo Player, Marca Player Directo)  
- John Tones (Mundo Pixel y Mundo Viejujo)  
- David Caballero  
- Néstor Parrondo  
- Angel Llamas "Wako"  
- Akhabara Blues  
- Pablo Juanarena  
- José Luis Villalobos  
- Javier Artero

## DISEÑO

Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es  
Duardo - marcaplayer@unidadeditorial.es  
(Diseño Original Marca Player, diseño portadas,  
Guías, Responsable PC y Hardware)

## EDICIÓN Y CIERRE

- David Navarro Blázquez (Edición)  
- Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es (Cierre)

## PUBLICIDAD

Director Comercial: Jesús Zúñiga  
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias  
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero  
(joseamunoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58  
Coordinación: Mª Trinidad Martín  
Tfno. 91 443 52 54

## Zona Norte

Delegado: Gerardo Hanrique 94 473 91 10 Vizcaya: Juan Luis  
González-Anduiza 94 473 91 10 Asturias/Cantabria: Pablo Fernández  
Gallardo 94 231 97 73 Navarra/Rioja: Iñaki Fica 94 473 91 10 Aragón:  
Alvaro Cardena 976 79 40 64 Galicia: José Carreira (Nigo) 986 22 91 28  
Daniel Fanczy 981 20 65 37 Castilla y León: Ana Luquero  
983 42 17 00

Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 490 07 21 Sevilla: Trájes (Sevilla)  
Levante: Delegado: Manuel Horta 96 357 93 27  
(Marcos Martínez Valencia)

Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré  
Balears: Delegado: José María Conrado 971 76 76 20  
Internacional: Katja Hnatov 91 443 55 24 Juan Jevlian

## EDITA

Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25  
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00  
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro  
González Sánchez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de  
Marketing: Gema Monjas. Jefe de Producto: Emilia Salvador.  
Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución:  
Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y  
Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h.  
Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR  
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008  
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Unidad Editorial, Revistas S. L. U., Madrid 2010. Todos los  
derechos reservados. Esta publicación no puede -ni en todo ni en  
parte- ser distribuida, reproducida, comunicada públicamente,  
tratada o en general utilizada por cualquier sistema, forma o  
medio, sin autorización previa y por escrito del editor.

Publicación ARI  FIPP

© Unidad Editorial, Revistas S. L. U. 2010 y Marca Player no se  
hacen responsables de las opiniones expresadas por sus  
colaboradores y/o columnistas.

## Editorial

# ¿QUÉ FUTURO LE ESPERA A CALL OF DUTY?

**T**AN SÓLO LLEVA UN PAR DE SEMANAS A LA VENTA la última entrega de la saga y ya existen cientos de rumores de lo que está por venir en la franquicia estrella de Activision Blizzard. El último de ellos es que, tras la marcha de todo el equipo creativo de Infinity Ward, sus 'herederos', Sledgehammer, están viendo cómo la rumorología apunta a que 'su' *Call of Duty* será en el espacio y con marines, y claro, ya existen hechos que refuerzan esta suposición. No en vano Activision Blizzard registró a comienzos del año varias marcas relacionadas con el futuro -posiblemente- de *Call of Duty*: Future Warfare, Advanced Warfare, Secret Warfare y Space Warfare.

Es en este punto cuando regresamos mentalmente al momento en el que nuestro amigo Scott Steinberg (El Mundo Player, 8/04/2010) comentó cómo la firma anunció la formación de una nueva unidad de negocio diseñada para ampliar la marca *Call of Duty*, con títulos de varios géneros y desarrollados por diferentes empresas (incluido el de Treyarch, el spin-off de Sledgehammer Games para 2011 y el lanzamiento de nuevos contenidos descargables). En su artículo, Steinberg ya se preguntaba cuál sería el futuro de la saga y hasta cuándo aguantaría el cetro en sus manos optando por una estrategia como ésta.

Está claro que si existe un rey actualmente ese es *Call of Duty*. No hay nada más que ver las ventas de las primeras semanas, las previsiones para Navidad y el revuelo montado con el lanzamiento, pero tantos años en lo más alto desgasta. ¿Qué pasará finalmente con los ex Infinity Ward? ¿Sledgehammer estará a la altura con el siguiente título? ¿Será capaz *Medal of Honor* de recortar distancia el año que viene? ¿Saltará a la luz algún nuevo shooter multiplataforma -dejo fuera bombazos exclusivos como *Halo Reach* o *Killzone 3*, por ejemplo- capaz de competir de tú a tú? Habrá que verlo, pero está claro que Activision Blizzard tiene la sartén por el mango, pero debería tener cuidado en sus movimientos futuros para no quemarse con el otro lado.

**¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A [MARCAPLAYER@UNIDADEEDITORIAL.ES](mailto:MARCAPLAYER@UNIDADEEDITORIAL.ES) Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!**



David Sanz  
Director Marca Player



## Participa >>

Entra en los sites de Marca Player.  
**¡Tu opinión cuenta!**

facebook

Busca Marca Player en Facebook y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter

[www.twitter.com/marcaplayer](http://www.twitter.com/marcaplayer)

[www.marcaplayer.com](http://www.marcaplayer.com)  
[marcaplayer@unidadeditorial.es](mailto:marcaplayer@unidadeditorial.es)

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:  
[www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/](http://www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/)

BLOG EL MUNDO PLAYER:  
[www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/](http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/)



## Equipo 2010



**Gustavo Maeso**  
COORDINADOR  
REDACCIÓN

"No me gusta que a los toros se pongan la minifalda"  
ME GUSTA: Kinect, el cacharro promete  
ODIO: Las ciclogénesis explosivas  
JUEGO A: Super Meat Boy



**Chema Antón**  
COORDINADOR  
REDACCIÓN

"¡45 millones de copias vendidas en PlayStatus 2!"  
ME GUSTA: El Segundo Renacimiento  
ODIO: Que vendan un juego antes de analizarlo  
JUEGO A: CoD Black Ops



**Juan García "X"**  
REVIEWS & REPORTAJES

"En mi salón cabe Kinect ¡Bien por mi casera!"  
ME GUSTA: Hugo, el de la tele  
ODIO: Las presiones y los tratos sucios  
JUEGO A: Dance C y Black Ops



**David Navarro**  
REVIEWS & REPORTAJES

"No conquistó nada con una ensalada"  
ME GUSTA: Dai palizas a Juame en "El Ring"  
ODIO: Las alcachofas  
JUEGO A: Deus Ex



**Sol García**  
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Quiero ser santa, quiero ser beata... La, la, la"  
ME GUSTA: Mi nueva foto  
ODIO: Que las temperaturas bajen de un día para otro. Birri  
JUEGO A: TV Superstar



**Duardo**  
DISEÑO & REDACCIÓN

"70 horas de juego en Fallout New Vegas... y subiendo"  
ME GUSTA: Mi disco SSD  
ODIO: No tener más tiempo para jugar  
JUEGO A: FNV all time long



**Mario "Lobo"**  
REVIEWS & REPORTAJES



**David Caballero**  
REVIEWS & REPORTAJES



**Sara Borondo**  
REPORTAJES



**Néstor Farrondo**  
REVIEWS & REPORTAJES



**Angel Llamas**  
REVIEWS



**Alejandro Peña**  
REVIEWS



**Jaime Esteve**  
BLOG OFICIAL



**Javier Artero**  
REVIEWS

## CONTENIDOS

EXCLUSIVA DESDE LONDRES

# DEUS EX HUMAN REVOLUTION

8

LA EPOPEYA CYBERPUNK MÁS GRANDE JAMÁS CONTADA, DESDE DENTRO Y CON TODO DETALLE

### SECCIONES FIJAS

#### 16 NOTICIAS

EA Showcase 2010, Gamerland, como hacer un videojuego sin pasta...

#### 34 RETO HALO REACH

¡Gana muchos premios con Reach!

#### 102 DESCARGAS

Los zombies de RDR Undead Nightmare y Legends of War.

#### 104 TRUCOS

Convertimos lo difícil en fácil.

#### 106 MÓVILES

Game Dev Story y NBA Elite 11 para iPhone y iPod Touch.

#### 108 HARDWARE

Todo tipo de aparatos para tu gusto y disfrute.

#### 110 COMUNIDADES

¡Busca la tuya!

#### 118 GUÍA DE COMPRAS

¡Yo no soy tonto!

### MMOPLAYER

TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE

#### 26 WoW: Cataclysm

Entrevistamos a Greg Street, uno de los jefazos de la nueva expansión de WoW. No, este gordito no es de WoW, sino de Fists of Fu, ¡también en MMO Player!



76

ANÁLISIS  
DJ HERO 2



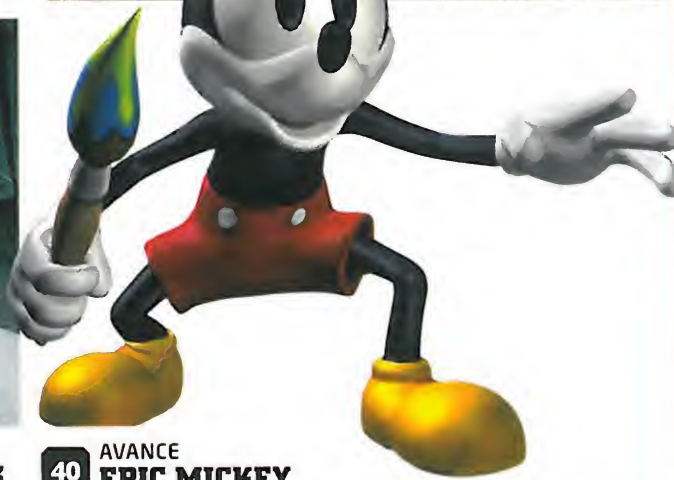




**60** ANÁLISIS  
**CALL OF DUTY BLACK OPS**



**48** AVANCES  
**KILLZONE 3**



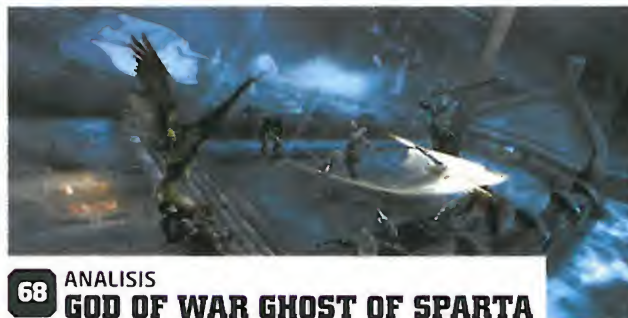
**40** AVANCE  
**EPIC MICKEY**



**92** ANÁLISIS  
**BLOOD BOWL  
LEGENDARY EDITION**



**64** ANÁLISIS  
**NEED FOR SPEED HOT PURSUIT**



**68** ANÁLISIS  
**GOD OF WAR GHOST OF SPARTA**

## EN PORTADA

**8** Deus EX Human Revolution

## REPORTAJES CENTRALES

**30** Kinect y Move: A por el trono de Wii

## AVANCES

**40** Epic Mickey

**44** Tron Legacy

**46** Splatterhouse

**48** Killzone 3

**50** Patrician IV

**52** Homefront

**54** Moto GP 10/11

**56** Crysis 2

**58** Fight Night Champion

## ANÁLISIS

**60** Call of Duty: Black Ops

**64** Need for Speed Hot Pursuit

**68** God of War: Ghost of Sparta

**70** Rock Band 3

**72** Fallout New Vegas

**74** Fable 3

**76** DJ Hero 2

**78** Naruto Ultimate Ninja Storm 2

**80** Star Wars: El Poder de la Fuerza II

**82** 007: GoldeEye

**84** Final Fantasy XIV

**85** James Bond 007: Blood Stone

**86** WRC

**87** Hearts of Iron 3: Semper Fi

**88** Los Sims 3

**89** Trackmania

**90** Split / Second PSP

**91** Majin & The Forsaken Kingdom

**92** Blood Bowl Legendary Edition

**93** Dragon Ball Raging Blast Y muchos más...



# DEUS EX

## HUMAN REVOLUTION

Lo llaman Segundo Renacimiento;  
para muchos es la abominación sobre  
el hombre llevada al extremo.  
El futuro ha llegado.

**L**A MAYOR PARTE DE LOS QUE LEAN esto serán testigos de la transformación del mundo que Eidos Montreal tiene preparada para dentro de 15 años. Será en el 2025 cuando se popularice el trashumanismo, un movimiento que según Jean François Dugas, director del juego *Deus Ex: Human Revolution*, consiste en “el uso de la tecnología para mejorar las capacidades del hombre”. Es el inicio, acudimos a unos momentos de agitación inicial en los que “aparecen tensiones entre los seguidores de la

tendencia y sus opositores”, relata. Lo han llamado el Segundo Renacimiento, un momento histórico en el que el hombre vuelve a experimentar con su cuerpo y vuelve a colocar a la población sobre una misma línea de salida. Una nueva carrera por el control se ha iniciado. Sin ninguna duda, el transhumanismo, las modificaciones biotecnológicas sobre nuestro personaje a través de dispositivos y prótesis y todo el mundo que subyace bajo las empresas que controlan el negocio de las ‘prótesis’ son el escenario sobre »

Eidos analiza las demos de Human Revolution al detalle para Marca Player y el director del juego en Canadá contesta a las preguntas más impertinentes sobre el uso de un motor gráfico propio y la filosofía que mueve a Adam Jensen.



Por Chemu Antón





EN PORTADA

Deus Ex: Human Revolution





» el que se va a desarrollar la historia de Adam Jensen, sin embargo, el cómo se van a desarrollar los acontecimientos es algo que no está escrito, "casi todo lo que se cuenta se hace mientras se juega, por eso, dependiendo de cómo juegues, así se diferenciará tu historia", dice Dugas. Uno de los conceptos sobre el que se apoya *Deus Ex: Human Revolution* es, precisamente, la mecánica de poder elegir cómo afrontar una situación y que eso tenga consecuencias sobre cómo se desarrolla la partida. Por supuesto, el comportamiento de los personajes con los que te encuentres no será el mismo si eliges una táctica violenta que si decides ser algo más conversador y tratar de superar una situación utilizando la ingeniería social. Sin embargo, Jean François Dugas admite que "la mezcla de acción y rol en el mismo juego ya no es una innovación por sí misma" por lo que los apartados en los que el estudio de Eidos ha decidido innovar son el aspecto del mismo, a pesar de haber tenido que afrontar el reto de desarrollar con el complejo motor gráfico de *Tomb Raider* en lugar de elegir un motor más convencional como Unreal; y, sobre todo, dando un muy especial protagonismo al componente social y

## "LA MEZCLA DE ACCIÓN Y ROL EN UN JUEGO YA NO ES UNA INNOVACIÓN POR SÍ MISMA", ADMITE EL DIRECTOR, JEAN FRANÇOIS DUGAS

conversacional del juego que llega a intervenir, incluso, en las peleas con los jefes final, elementos, ambos, que para el director del juego "no son algo totalmente nuevo, pero sí poco habitual en un juego en primera persona".

### La esencia de Deus Ex

Eidos Montreal fue creada para desarrollar *Deus Ex: Human Revolution*. Se fichó a gente del más alto nivel que había trabajado en juegos de la

## UNDERWORLD

● UNA DE LAS PREOCUPACIONES del equipo ha sido conseguir un altísimo nivel gráfico. Conseguir llegar a crear un enorme mundo lleno de detalles y con decenas de personajes no jugables no es que fuese un reto, sino el principal recurso para hacer que *Deus Ex: Human Revolution* tuviese gancho. Cuando Eidos creó su estudio en Montreal y planteó el desarrollo de *DX:HR* se determinó que el motor de *Tomb Raider Underworld* sería el utilizado. La idea no entusiasmó al equipo que, todavía hoy, considera que es un motor muy difícil de programar pero que, sin embargo, está ofreciendo un rendimiento por encima de lo que ellos mismos esperaban.

El propio director del juego, Jean François Dugas, nos dice que "el aspecto y los detalles en los escenarios" son una de las piezas claves del juego, y que observar el título en movimiento más allá de los espectaculares trailers creados por Square en Japón y que han deslumbrado por su brillantez va a dejar boquiabiertos a muchos. Más aún cuando el motor de *Tomb Raider Underworld* está detrás de la creación. Para llegar a tal punto de control sobre el motor Eidos Montreal ha puesto a su equipo a personalizar las herramientas de desarrollo y hacer que el motor se comporte como ellos querían. Crystal Dynamics, el estudio de Lara Croft, también lo está haciendo, configurando un equipo técnico que no deja indiferente a nadie.



● ADEMÁS DE CÓMO EVOLUCIONA la historia, *Deus Ex* cuenta con un elemento circunstancial definitivo: el modo en el que evoluciona el personaje.

exigencia de *Splinter Cell*, *Far Cry 2* o la serie *Rainbow Six*. Todo para estar a la altura de una saga con dos nombres propios: Warren Spector y Harvey Smith. Cuentan los creadores de esta secuela que lo primero que hicieron fue encerrarse y jugar una y otra vez al juego original para poder tener una idea bien definida de lo que se quería

hacer con aquel juego y tratar de apoyarse en ello en esta tercera entrega. Parece ser que consiguieron su propósito pues el propio Warren Spector tuvo la ocasión de echar un vistazo al juego durante la Gamescom del pasado verano y dio su 'ok', algo que sin ser vital, resultaba tremendamente importante para Dugas y los suyos y, sobre





● NO SE TRATA DE que sea un sandbox o un juego completamente lineal, sino que ofrezca una aventura interesante para el jugador.

## ASÍ ES JENSEN

● EN LAS DEMOS y en el primer trailer del juego en movimiento, Adam Jensen hace algo que no se vio en el *Deus Ex* original: enseñar su rostro pasando de una cámara en primera persona a otra en tercera persona. El acontecimiento, si es que puede ser calificado así, ocurre en tres circunstancias perfectamente limitadas: siempre que el protagonista del juego se pone a cubierto, en las conversaciones o cuando se lleva a cabo un take-down (un movimiento de golpe final). Pero, sobre todo, ocurre porque la gente del estudio considera que en un juego en el que el jugador está modificando las habilidades y el aspecto de su personaje, es importante que esto se vea reflejado en pantalla de algún modo para que exista un vínculo emocional entre jugador y personaje.

"Queríamos darle un toque cinematográfico a la experiencia de juego y esta (ofrecer una perspectiva en tercera persona) es una de las formas de hacerlo. Principalmente queríamos crear un personaje que atrajese a una nueva audiencia y que se interesase por la historia de Adam Jensen", dice el director del juego. De esta forma el apartado de las conversaciones y los take-downs queda plenamente justificado, si bien este último en ocasiones puede llegar a ralentizar la acción de un combate en transcurso.

Diferente es cuando el personaje toma cobertura y la cámara en tercera persona ofrece ese toque de cine y a la vez mejora la experiencia de juego al abrir mucho el campo de visión y poder seguir observando el frente de combate.



todo, un motor de motivación para seguir innovando.

Esos pilares sobre los que Eidos Montreal dice haber apoyado el juego se resumen en dos elementos principales: combate y sigilo, que son respaldados por dos elementos secundarios: pirateo de terminales y el componente social que aporta la conversación.

Sin ninguna duda, estos cuatro pilares se convierten en el vehículo a través del cual la historia avanza, pero *Deus Ex* tiene un componente más: la forma en la que el personaje evoluciona dentro de la historia. En este caso se trata de aumentaciones (como se ha decidido llamar en inglés) o mejoras biotecnológicas. Y he aquí el punto ►►



» en que historia y personaje se encuentran: el Segundo Renacimiento, las modificaciones y mejoras de los humanos y, para nuestro personaje, Adam Jensen, la fatalidad de un accidente que le lleva a implantarse brazos, primero y, poco a poco, una enorme cantidad de modificadores que iremos administrando a través del inventario del juego que, para muchos es el verdadero alma del título.

Si bien la historia nos exigirá ser más o menos combativos, más o menos sigilosos o más o menos sociables, todo, absolutamente todo, gira en torno a cómo vayamos construyendo o, mejor dicho, moldeando, a nuestro protagonista. Si el papel de Adam Jensen es atravesar el año 2027 desenmascarando a las mafias del negocio del transhumanismo, el papel del jugador es hacer que Adam Jensen se encuentre con las características más óptimas para hacerlo ya sea con cualidades de ocultación o

## PARA MUCHOS, EL VERDADERO ALMA DEL TÍTULO ES EL DISEÑO DEL INVENTARIO CON EL QUE MODIFICAMOS AL PROTAGONISTA

armando hasta los dientes al exSWAT y agente de seguridad Jensen.

Sobre las demos presentadas y que Marca Player ha tenido la oportunidad de ver una y otra vez, el juego cumple casi todas las expectativas que sus creadores han ido levantando. Todo lo que concierne a la elección de un estilo de juego u otro está presente en cada momento de la historia. No es que todo sea azaroso y el libre albedrío impere, no se trata de un título de libre exploración, pero sí que da la sensación de poder elegir. El trabajo de inteligencia artificial es uno de los elementos que hace

que el juego se comporte así, pero también el hecho de contar con un guión muy cuidado que permite al director Dugas no dispersarse y centrar el juego en las cosas importantes, "no se trata de que sea un sandbox o un juego completamente lineal, sino de que ofrezca una aventura interesante e inmersiva que quieran los jugadores. Si eso significa explorar más en unos sitios que en otros, que así sea. Nuestra misión era crear un mundo creíble que nos ayude a eso", dice Dugas. Con eso en mente, la clave para poder llamar a este juego un RPG/FPS, es que tomar una u otra

● EL PAPEL DEL JUGADOR es conseguir que Jensen se encuentre con las habilidades óptimas para conseguir desenmascarar el turbio negocio del transhumanismo.

● LO PRIMERO QUE HICIERON en el estudio fue encerrarse a jugar una y otra vez al título original para poder sacar la esencia del juego.

## LA RED, EN SUS MANOS

● UNO DE LOS ATRACTIVOS de Adam Jensen es su habilidad para hackear redes y, así, conseguir introducirse en cualquier sitio. Será una habilidad no sólo a explotar, sino a ir mejorando. Lo aconsejamos porque el sistema de minijuego a través del cual se piratearán las redes va evolucionando y complicándose de una manera brutal. Si bien recuerda al de *Mass Effect*, tiene su toque personal.

Cada vez que Jensen se conecte a una red para hackearla a través de un puerto tendrá un adversario que se traduce en un virus en busca del puerto por el que ha entrado Jensen a la red. Es decir, que mientras nuestro hombre busca la forma de conectar las piezas para hacer que el flujo de información sea posible y que la entrada por un puerto permita acceder al sistema, habrá un 'bichito' buscándonos y complicando el esquema. Por supuesto, cada vez se irá complicando y evolucionando para que sea un auténtico reto. Gran parte del sistema de juego de sigilo depende de nuestra habilidad con el "hackeo" por lo que ponemos medio juego en manos de este minijuego.





## LOS ORÍGENES by David Navarro

● **DEUS EX APARECIÓ** en el año 2000 y supuso un éxito casi sin precedentes que catapultó a Warren Spector al olimpo de los desarrolladores más importantes. El título, que fusionaba acción y sigilo de manera magistral, todo ello sobre una profunda base rolera, es considerado como uno de los mejores juegos de PC de la historia. Una trama complicada, brillante, con miles de matices y repleta de referencias a grandes obras de la literatura de ciencia-ficción nos llevaba al año 2052, en el que un virus llamado la Muerte Gris está matando a cientos de miles de personas. Somos JC Denton, un miembro de la organización estatal de seguridad UNATCO, que está encargada de acabar con la escalada de atentados terroristas en todo el mundo producidos en parte por la tensión social derivada de la Muerte Gris. Ese era el punto de partida, pero las decisiones, la manera de afrontar las misiones y de construir a tu personaje las tomabas tú. La segunda parte, *Invisible War*, salió cuatro años más tarde y tuvo un éxito mucho más limitado. Nos situaba veinte años después de los sucesos del primero, en un ambiente algo más postapocalíptico. Ahondaba más si cabe en la capacidad de elección y la libertad de acción, aunque muchos de los fans lo criticaron duramente por no respetar el espíritu del primer juego. No era malo, pero llevar el sobrenombre de *Deus Ex* lo ahogó en sus propias expectativas.



decisión realmente signifique que el juego transcurra en una u otra dirección y, al final, eso desembogue no sólo en diferentes finales, sino también en distintos trayectos hacia ese final.

Se ha hablado sobre todo del sigilo, el combate y la conversación. Cada uno de los estilos nos lleva a referencias de otros juegos más o menos recientes en las que los propios creadores, incluso, han estado involucrados, juegos como *Splinter Cell*, que el propio Dugas admite que ha influido en cierto modo el apartado del sigilo del juego en la manera en la que se comporta la inteligencia artificial, como con los dispositivos de seguridad, la búsqueda de cobertura o el tener que saber escondernos.

Una referencia de la que se ha hablado menos es de *Rainbow Six*. La expe-

riencia de juego en modo shooter puro recuerda mucho al juego de Ubisoft. En cualquier caso *Rainbow Six* no es exactamente un shooter de acción frenética, sino un juego de disparos en tercera persona mucho más táctico y, por lo que se ha mostrado del juego hasta el momento, *Deus Ex: Human Revolution* apuesta por un shooter en primera persona en el que el jugador digamos que tenga que 'cuidar los detalles'.

*Deus Ex: Human Revolution* es exactamente el juego que Eidos quería hacer, cumple con todo lo que promete y desde ya, debemos quitarnos de la mente la posibilidad de que se acerque a *BioShock* o a *Mass Effect* en algún sentido. Ni siquiera es la mezcla de ambos, es otra cosa y, postulándose como una buena secuela del primer *Deus Ex*, ni siquiera es exactamente lo mismo. En esta ocasión nos encontramos ante un juego mucho mejor adaptado a las consolas (*Invisible War*, la segunda parte de *Deus Ex*, no consiguió esto), con un género bien definido y maduro y, sobre todo, toda una estética en alza que va a ayudar al juego a colocarse tan alto como apunta. Mejoras biotecnológicas aparte, veremos como *Human Revolution* evoluciona hasta su lanzamiento, en algo menos de seis meses. ■

**DEBEMOS QUITARNOS DE LA MENTE LA POSIBILIDAD DE QUE SE ACERQUE A BIOSHOCK O MASS EFFECT EN ALGÚN SENTIDO**



# ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD

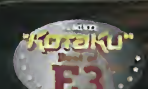
NO ESTÁS SOLO.

ÚNETE A LA HERMANDAD EN:

[www.unetealahermandad.com](http://www.unetealahermandad.com)

You **Tube** y **facebook**

**18**  
www.pegi.info



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360 XBOX LIVE





A la venta el 18 de Noviembre



© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.

UBISOFT





## LA HERMANDAD TENDRÁ DLC EXCLUSIVO EN PS3

Ubisoft ha anunciado *Copernicus Conspiracy*. Un capítulo extra que llegará solo a PSNetwork el 18 de noviembre. Permitirá realizar una serie de misiones centradas en este famoso astrónomo.



## ARMORED CORE 5 SE RETRASA HASTA 2011

La revista japonesa Famitsu ha confirmado que el juego de mechas de From Software verá finalmente la luz el año próximo, al menos en Japón. Los fans de los combates entre robots gigantes tendrán que esperar.

EA WINTER SHOWCASE 2010

# EA PONE SUS CARTAS SOBRE LA MESA

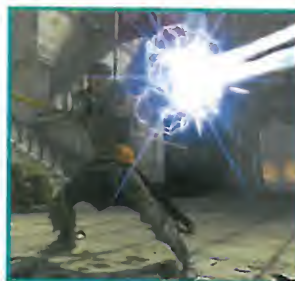
La compañía canadiense no afloja el pedal y ya prepara una batería de nuevos juegos para la primera mitad del próximo año.

**H**ay compañías a las que parece que la crisis no las acaba de afectar nunca. Electronic Arts es una de ellas. El gigante estadounidense sabe cómo compaginar franquicias ya establecidas con nuevos proyectos, por eso su cartera de próximos juegos siempre resulta más que interesante, independientemente de la época del año.

Por este motivo viajamos hasta Londres con la intención de ver las próximas novedades de EA para la primera mitad de año. Allí pudimos probar algunos de los títulos más esperados de la actualidad, confirmando jugosas novedades de muchos de ellos. Entre los más destacados estuvieron el nuevo *Fight Night*, con la coletilla *Champion*, los modos multijugador de *Crysis 2* o las opciones cooperativas de *Bulletstorm*.

También se aprovechó para anunciar algunos nuevos títulos, algunos de ellos secretos, de los que os hablaremos durante los próximos meses. Por suerte, también se dejaron ver algunos desarrollos de gran recorrido, como es el caso del esperado MMO de 'Star Wars', *Old Republic*. Allí se revelaron nuevos detalles sobre el crafting y el PvP.

De igual manera, también hicieron aparición *Dead Space 2*, la versión física de *NBA Jam* en consolas de nueva generación, el inminente *EA Sports Active*, además de los títulos que acompañan a estas líneas. Electronic Arts está que lo 'peta'.



## DRAGON AGE II

(PC, PS3 Y 360)

Esta fantasía medieval de Bioware mostró una nueva demostración en la que pudimos disfrutar de su nuevo sistema conversacional y de combate. La prioridad ha sido agilizar el desarrollo de la aventura sin dejar de ser fieles a las raíces del título original. Casi se podría decir que sigue un camino paralelo al de *Mass Effect* y su secuela. Técnicamente respeta los cánones de la primera entrega, pero aún así promete una experiencia de juego más que intensa. Más detalles en el número que viene de Marca Player.



## THE SIMS MEDIEVAL

(PC)

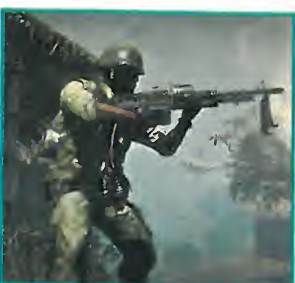
Una nueva franquicia dentro del universo Sim, que nos teletransporta a la Edad Media para controlar todas las vicisitudes de la vida en aquellos tiempos. Podremos encarnar un héroe y personalizarlo hasta el extremo, desde su oficio a sus habilidades o su aspecto. Podremos incluso tomar el control de cualquier héroe del reino. El objetivo es dominar nuestro reino hasta conseguir expandirlo más allá de sus propios límites. Una nueva vuelta de tuerca para una saga con solera.



## NBA JAM

(Wii, PS3, 360)

Para todos aquellos que saben que boomshakalaka es algo más que un trabalenguas, el anuncio de un remake de *NBA Jam* resultó ser una gran noticia. Sin embargo, en principio solo serían los usuarios de Wii los afortunados en probarlo. Las tornas cambiaron con el retraso y posterior cancelación de *NBA Elite*, obligando a EA a sacar un título baloncestístico que plantara cara a 2K Games y su *NBA 2K11*. Así llega *NBA Jam*, como un arcade furioso que respeta las bases del título original, pero añade infinidad de posibilidades y modos.



## BTF BAD COMPANY 2 VIETNAM

(PC, PS3, 360)

Durante el pasado E3 de Los Ángeles un contenido descargable consiguió arrancar las ovaciones más salvajes del público. Este fue el añadido que nos ocupa, una actualización de pago que permitirá a los jugadores transportarse hasta una época pasada en la que los charlies eran el enemigo. Nuevas armas, localizaciones, vehículos y mapas para un pack que modifica la experiencia multijugador de manera drástica. Muy pronto al precio de 1.200 MP para Xbox 360 o 14.99 € en el resto de sistemas.

**PARTICIPA**  
Entra en los sitios de Marca Player...

**facebook**

Busca Marca Player en Facebook y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

**twitter**  
www.twitter.com/marcaplayer

**BLOGS:**  
www.marca.com/blog/  
marcaplayerdirecto/  
http://www.elmundo.es/blogs/  
elmundo/  
mundoplayer/





## LA SAGA GRAND THEFT AUTO DE OFERTA EN STEAM

Puedes adquirir toda la serie de la popular franquicia de Rockstar, menos GTA IV, a un excelente precio de 7,49 euros. O si lo prefieres, puedes comprar esos mismos títulos de forma individual al precio de 2,49 euros.

## UN NUEVO BATTLEFIELD GRATUITO PARA 2011

EA afirma que *Battlefield: Play4Free* será un shooter multijugador gratuito, exclusivo en PC para 32 jugadores, que contará con mapas de *Battlefield 2* y con elementos de *Bad Company 2*.



## TODO INDIE

**Jaume Esteve**  
Marca Player Directo

## PARTICIPACIÓN

# ¡ANALIZA ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD CON MARCA PLAYER!!

¿Quieres ser crítico de la revista? ¿Te gustaría que todos leyeran lo que has escrito sobre el nuevo *Assassin's Creed*? ¡Participa!

**N**o hay ninguna revista en el mercado de nuestro país que apueste más por sus lectores y por las nuevas tecnologías que Marca Player. Y queremos volver a demostrarlo. Esta vez, quien va a analizar un juego vas a ser tú. Podrás leer un completo análisis de *Assassin's Creed La Hermandad* en nuestra web, [www.marcaplayer.com](http://www.marcaplayer.com), para que no te quedes sin nuestra opinión, pero todo aquel que quiera podrá escribir su propio análisis del juego. Tan sólo tienes que enviarnos un mail a [marcaplayer@unidadeditorial.es](mailto:marcaplayer@unidadeditorial.es) asunto: **análisis ACB**, el mejor de todos será publicado el mes que viene en la revista. Contactaremos con el ganador para comunicárselo. La opinión y la nota la pones tú, por supuesto. ¿A qué esperas? ¡Participa! ■

## EN LA ROMA RENACENTISTA

Cuando todos pensábamos que las aventuras Renacentistas de *Assassin's Creed* se habían terminado, Ubisoft nos sorprendió con una nueva aventura de Ezio, varios años después y centrada en Roma. En esta ocasión nos volveremos a enfrentar a los Borgia, sobre todo a César y a su padre, el Papa Alejandro VI. Solo ha pasado un año desde el lanzamiento de *Assassin's Creed II*, por lo que no se esperan demasiados cambios en el grueso jugable, aunque un



completo multijugador, una nueva historia y poder gestionar Roma posiblemente den para mucho. ¡Juega y danos tu opinión!

## UNA NUEVA ERA PARA NINTENDO

Todo lo bueno se acaba. Lo vimos hace dos meses con la selección de baloncesto y lo vemos ahora en las carnes de la propia Nintendo. La reina de las reinvencciones (ni que fuera Madonna), se enfrenta a un nuevo reto. Por primera vez desde que nos metimos de lleno en la next-gen, a la gran N ya no le cuadran las cuentas: Wii ha ido perdiendo peso poco a poco y la llegada de Move y Kinect no hace otra cosa que acrecentar esa sensación de que a partir de esta Navidad van a compartir mercado con sus máximos rivales.

Lo dicen los números. Los beneficios de Nintendo en el segundo trimestre del año, publicados a finales de octubre, señalan un descenso del 15% en los beneficios de la compañía con las mismas cifras de 2009. Nintendo lo achaca a que la gente ya espera a 3DS, a que la Wii ha tenido un catálogo flojo o que ha sido un mal año para el yen. Sinceramente, todos sabemos que esta bajada se debe al pinchazo del globo de ese tándem formado por sus dos consolas. Una bajada que llega, precisamente, en el momento en el que sus competidores se han lanzado descaradamente a por el público casual.

La salida de la 3DS en los primeros meses de 2011 nos puede dar una pista de la dirección que quiere tomar Nintendo. De la misma manera que DS se fue de cabeza a por ese público, en un avance de lo que haría Wii un poco más tarde, con la nueva portátil el panorama cambia. Nos llegan anuncios de desarrollos que apuntan a varios targets: desde un *Professor Layton* a un *Metal Gear Solid*. Y ese es el filón que parece que quieren seguir: descubierta la veta del público casual, es la hora de volver a los hardcore, reunir los dos mercados y comenzar a hacer caja. O dicho en otras palabras, volver a sacar un conejo de la chistera, dejarnos a todos con la boca abierta y tapar las de aquellos que ya están diciendo que la compañía está muerta. La especialidad de la casa, y la tónica habitual de estos años.





# KINECT REVOLUCIONA LA DIVERSIÓN



Kinect™ para Xbox 360, aporta una dimensión totalmente nueva y extraordinaria a los juegos y al entretenimiento: la posibilidad de jugar con todo el cuerpo. ¡En esta mágica experiencia utilizarás tus brazos, tus piernas, tus manos y tus pies!



## Dance Central

Dance Central™ es el primer juego de baile sin mandos que reconoce los movimientos de todo tu cuerpo. Podrás aprender más de 600 movimientos de baile reales diseñados por coreógrafos profesionales, mientras disfrutas de más de 30 canciones de los mejores artistas de la música pop, funk, dance y hip-hop. ¡Prepárate para convertirte en el rey de la pista!



## Kinect Sports

Con Kinect Sports, cualquiera puede convertirse en una estrella desde el salón de casa, y divertirse independientemente de su estado de forma. Controla con tu propio cuerpo cada uno de los 6 deportes incluidos: Fútbol, Voleibol, Atletismo, Bolos, Ping Pong y Boxeo. Con Kinect Sports, ¡tú eres el atleta!



## Your Shape: Fitness Evolved

Quemarás calorías mientras te diviertes con un entrenador personal, recibiendo clases y a través de minijuegos para toda la familia. Lo pasarás tan bien que no te darás cuenta del ejercicio que estás haciendo hasta que no veas los resultados. Te mantendrás en forma y estarás totalmente motivado y enganchado.



## Kinect Joy Ride

Descubre una nueva forma de conducir gracias a la magia de Kinect. Utilizando tu cuerpo como mando, salta abismos insalvables y realiza todo tipo de increíbles acrobacias. Diviértete con tus amigos y familiares en un viaje trepidante donde la velocidad y la diversión no tienen límites.





### Kinectimals

Encuentra un amigo para toda la vida entre los cachorros más adorables del planeta: el Tigre de Bengala, el León, la Pantera, el Guepardo y el Leopardo. Comparte emocionantes aventuras y supera divertidos desafíos mientras enseñas trucos a tu nuevo amigo, creando un vínculo que se fortalecerá cada vez que juguéis juntos.



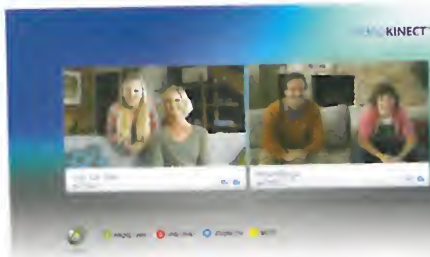
### Kinect Adventures!

Disfruta con tus amigos y tu familia de una asombrosa experiencia explorando el mundo... ¡sin salir del salón! Colaborad para atravesar vertiginosos rápidos, enfrentaros a recorridos de obstáculos o salvad un laboratorio submarino a punto de hundirse. ¡Despierta tu espíritu aventurero!



## XBOX LIVE AÚN MEJOR CON KINECT

La experiencia Xbox LIVE cobra vida gracias a Kinect y su control sin mandos, ya que podrás desplazarte por los menús con el movimiento de una mano. Unidos, las posibilidades de Xbox LIVE y la magia de Kinect te ofrecen la experiencia Xbox definitiva.



### CONÉCTATE

con tus amigos a través de Facebook, Twitter y Vídeo Kinect



### DISFRUTA

de películas en HD y accede a música ilimitada con Zune Pass

### JUEGA

online con gente de todo el mundo

facebook

twitter

zune

videoKINECT™



## KINECT ES COMPATIBLE CON TODAS LAS CONSOLAS XBOX 360

Compatible con todas las Xbox 360. Si ya tienes una Xbox 360, sólo tendrás que hacerte con un sensor Kinect para disfrutar de esta revolución del entretenimiento.

Si no, este es el momento perfecto gracias a estos fantásticos packs:

- Xbox 360 4GB + Kinect\*
- Xbox 360 250GB + Kinect\*

Más información en [www.xbox.com/kinect](http://www.xbox.com/kinect)

\*Juego Kinect Adventures incluido con todos los sensores y Packs Kinect







## FACEBOOK ACOGE A DRAGON AGE

Con el nombre de *Dragon Age Legend* los jugadores podrán experimentar sus combates tácticos de forma cooperativa y completar diversas misiones.



## EPIC GAMES SE PASA AL MÓVIL

*Infinity Blade* será un RPG de acción basado en el motor Unreal Engine. Está siendo desarrollado por Chair Entertainment para iPhone e iPod Touch.

## WILDLIFE: FOREST SURVIVAL, NUEVO DESCARGABLE DE EA

Está anunciado para la primavera de 2011, tanto para PSN como para XBLA. Se trata de un título que nos pone en la piel de un animal (entre conejo, zorro, cocodrilo y águila) que tiene que luchar por la dominación o la supervivencia.

## MODELO 'FREE2PLAY'

# SI HACES UN JUEGO, QUE SEA GRATUITO

Gracias a Internet cualquier persona es capaz de desarrollar desde su propio hogar una mecánica de juego o el prototipo de una genial idea que, a pesar de distribuirlo de forma libre, puede reportarle beneficios.

**L**a industria de los videojuegos en España está pasando, cada vez más, de las grandes multinacionales a pequeñas compañías por las posibilidades de distribución que otorga la Red. Importantes empresas del sector, como Microsoft o Nintendo, han creado plataformas de libre acceso que permiten en la actualidad que cualquier persona desde su propia casa pueda desarrollar sus aplicaciones, ponerlas a disposición del público y, si el producto es de calidad, tener éxito y vivir de ello.

Gracias a la distribución digital y al uso de la banda ancha, el coste de producción en el mundo 'online' prácticamente ha desaparecido. Uno de los modelos de negocio más atractivos para los desarrolladores 'indie' es el conocido como 'free2play', el cual se cimenta en el acceso gratuito para obtener beneficios a través de los pagos simbólicos de los jugadores que quieran adquirir objetos o 'power-ups' imposibles de alcanzar de forma convencional.

> Por Alejandro Peña ■

## TRES REGLAS DE ORO PARA TENER ÉXITO

1 > Lo primero que debes hacer es confeccionar una buena idea o proyecto. Tener muy claro el género del juego, cuáles van a ser sus personajes, cómo se desarrollará el argumento y cómo serán los escenarios principales.

2 > En segundo lugar necesitas un software apropiado en función de la clase de juego que vayas a desarrollar. Algunos de carácter gratuito son: *XNA Game Studio Express* (para Xbox 360), *Game Maker*, *MUGEN*, *RPG Maker* o *Flash*.

3 > Una vez completado su desarrollo, hay que darlo a conocer y distribuirlo en alguna de las tres plataformas digitales más importantes: WiiWare, Xbox Live Indie Games o PSNetwork. Puedes evitar así los costosos 'publishers' (editores).



**BASKET DUDES DE BITOON**  
Games es un buen ejemplo de que un proyecto español basado en el 'free2play' puede llegar lejos.

## ALGUNOS EJEMPLOS DE ÉXITO DEL MODELO DE NEGOCIO 'FREE2PLAY'



El popular juego gratuito creado por Zynga, *FarmVille*, tiene más de 28 millones de usuarios en todo el mundo jugando cada día y 77 millones que lo hacen al menos una vez al mes. Después de Facebook, Zynga es la compañía de lanzamiento o 'start-up' más valiosa del mundo. Fue adquirida por Google a mediados de julio y ahora está valorada en unos 5.000 millones de dólares. Otro caso reseñable sería *Runes of Magic*, alternativa gratuita a *World of Warcraft*, con tan solo dos años de vida, ya cuenta con 4 millones de usuarios en todo el globo. Su forma de generar beneficios está considerada el paradigma del 'free2play' ya que ofrece la posibilidad de comprar diamantes, con dinero real vía transferencia bancaria o enviando SMS, para que dentro del juego puedas emplearlos en adquirir armas, armaduras y monturas especiales e imposibles de conseguir simplemente jugando.

## Guías ¡GRATIS!

### CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

YA A LA VENTA

El mejor juego realizado en España cuenta la historia de Gabriel Belmont, un miembro de la Hermandad de la Luz en busca de los fragmentos de la Máscara de Dios. En la guía que te regalamos



encontrarás un completo paso a paso, todos los detalles sobre cómo vencer a cualquier monstruo y la mejor forma para resolver sin problemas todos los puzzles que te impidan completar la aventura.

### PES 2011

YA A LA VENTA

Como no podía ser de otra manera, otra temporada más el popular simulador futbolístico de Konami ya se encuentra en las tiendas repleto de jugosas novedades. Con la revista de este mes te



obsequiamos con una magnífica guía en la que podrás encontrar los consejos de los mejores jugadores para vencer a cualquier rival, una completa lista con los mejores regates y técnicas, así como todas las tácticas explicadas al detalle.

## Cliff Bleszinski, Epic Games "Heavy Rain es para chicas"

"A las mujeres les encantan dos cosas: el queso dip y los crímenes basados en hechos reales"



**Jaume Esteve**  
"El sparring de Gràcia"



**Dave Navarro**  
"El Cabritillo de Valdemoro"

## 'RELEVO VIDEOGAMES', CREANDO JUEGOS DE SPECTRUM Y MSX

En el número 24 de nuestra revista metimos la pata atribuyendo el juego *Invasion of the Zombie Monsters* a Topo Soft, cuando este título de Spectrum es muy actual, creado en 2010 por Relevo Videogames. Estos chicos están creando juegos geniales pero para Spectrum y MSX. Visítalos en [www.relevovideogames.com](http://www.relevovideogames.com)

## ¿ESTÁ EL DESARROLLO JAPONÉS EN CRISIS?

Abrimos sección, básicamente para poder darnos de tortas. Y empezamos hablando del mercado de desarrollo japonés. Se lleva planteando unos meses si siguen haciendo grandes juegos, si aún pueden competir con los desarrolladores occidentales, si tienen el poder suficiente para realizar superproducciones a la altura de los mejores... ¿Tú que opinas?

### SIGUEN MANDANDO EN HARDWARE

Tus raíces atléticas te pierden, David. Claro que es cierto que el software que viene de Japón ha perdido muchísima comba en los últimos años. Salvo casos residuales (el Team ICO, por ejemplo), ya no marcan la agenda del sector en detrimento de otros estudios. Pero a nivel mundial, Japón ha sido un actor principal en un mercado que siempre estuvo fragmentado. No dejes que una derrota te frustre la temporada entera, mira más allá de los primeros árboles del bosque.

Japón lo sigue partiendo en lo que a desarrollo de hardware se refiere. Sí, Xbox está pisando fuerte (y mucho), pero lo hace sobre las bases de lo que en estos años han ido construyendo dos compañías que, a pesar de algún desliz, han tenido una trayectoria implacable. Nintendo, la compañía eterna, ha estado siempre al pie del cañón con la innovación por bandera. Lo que ellos inventan, los demás lo copian. Sony, por su parte, ha puesto la potencia técnica. Te recuerdo que PlayStation 2 sigue siendo a estas alturas la consola más vendida de la historia.

¿Qué más da que los nipones ya no hagan buenos juegos? Que sigan haciendo buenas máquinas. Siempre habrá algún zumbado en su cuarto capaz de exprimirles todo el potencial. Y nosotros los disfrutaremos.

### El hardware

"Japón lo sigue partiendo en el desarrollo de hardware, los demás triunfan, pero sobre la base impusieron Nintendo y Sony"

### EN SOFTWARE, NADA QUE HACER

Jaume, creo que últimamente no riges, tienes que dejar de perrear y mantener la mente activa. En hardware hay competencia por supuesto, pero ahí se queda y cada vez menos. El trozo de pastel de Microsoft cada vez es mayor, Sony solo supera a los de Steve Ballmer en Japón y Nintendo... bueno, es otro mercado totalmente diferente y, aunque las ventas sean brutales, no están a la vanguardia ni tecnológicamente ni en desarrollo y ya, con la llegada de Kinect, tampoco en ideas.

Y los datos ahí están. Los grandes juegos, los que más venden entre el público habituado a jugar, los que más avanzados están en tecnología y, en general, los más reconocidos, se hacen en occidente. Pongamos nombres: *Gears of War*, *Call of Duty*, *Starcraft*, *Red Dead* o *FIFA*. Muchas de las grandes sagas que llevan años triunfando fuera de las fronteras de Japón, como *Final Fantasy* o *Pro Evolution Soccer*, están de capa caída, e incluso la mayoría de grandes juegos exclusivos de Sony, japonesa, se hacen fuera de su país, como *Killzone*, *Uncharted*, *Heavy Rain* o *God of War*. Para colmo, hasta los creativos se están marchando del país (los últimos, Shinji Mikami y Keiji Inafune).

Obviamente les quedan maestros como Miyamoto, que es el mejor, pero están perdiendo mucho terreno en todo, y no parece que tengan fácil regresar a la vanguardia.

### El software

"Solo hay que hacer un repaso de los grandes lanzamientos del último año para darte cuenta de que sus juegos cada vez son menos potentes"

**BOK**

jmvmail@gmail.com





## TOP5

Aquí tenéis algunos de los personajes secundarios más queridos y recordados de la historia por la mayoría de jugadores.



## 1 MURRAY

## LA CALAVERA PARLANTE

La diabólica calavera solo aparece en *La Maldición de Monkey Island* pero su ayuda es fundamental para pasar las pruebas de los piratas en el interior del manatí gigante. Solo por las risas que te hechas a su costa se merece la primera posición.

## 2 JOKER

## EL PILOTO DE CRISTAL

El magnífico piloto de la nave Normandia de *Mass Effect* sufre una enfermedad que hace de sus huesos prácticamente cristal. Aunque es poco sociable y fanfarrón, es el más carismático de la tripulación.



## 3 OTACON

## DISEÑADOR DE MG REX

Gran fan del anime japonés, su nombre real es Dr. Hal Emmerich y durante la saga *Metal Gear* cumple la función de ayudante a distancia de Solid Snake. Inventor del camuflaje óptico y cofundador del grupo anti-Metal Gear 'Philanthropy'.

## 4 ROMAN BELLIC

## CAUSANTE DE PROBLEMAS

Mentiroso juerguista y mujeriego. Casi todos los conflictos que tiene que resolver su primo Niko son por su culpa. Aún así es de los pocos personajes con buen corazón, por lo que resulta difícil no cogerle cariño.

## 5 NAVI

## AMIGA Y GUÍA DE LINK

El hada personal de Link tan solo aparece en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* y en el manga *Majora's Mask* pero sus obvios consejos de voz enlatada son inolvidables.



## DANCE CENTRAL AÑADE TEMAS DESCARGABLES

El reciente título de Harmonix para Kinect cuenta con canciones extra para su descarga desde el primer día: *Because of You* de Ne-Yo, *Temperature* de Sean Paul y *I Got You Dancing* de Lady Sovereign.



## RAIDEN EN AC: LA HERMANDAD

Si completas todas las misiones del entrenamiento virtual del Animus puedes desbloquear al popular ninja de la franquicia *Metal Gear* como personaje jugable.

## GAMERLAND

## MARCA PLAYER, PRESENTE EN BILBAO

Hace varios días se celebró en Bilbao la primera edición de Gamerland, feria internacional de videojuegos e innovación. No se trata de un proyecto nuevo a pesar de presentarse por primera vez con este nombre, ya el año pasado se celebró bajo el nombre de FIVED en la ciudad de Córdoba. En aquella ocasión el éxito de público fue más que notable, lo que auguraba un futuro prometedor para este evento.

De esta prometedora manera se presentó la feria, celebrado entre el 29 de octubre y el 1 de noviembre en el Bilbao Exhibition Centre. Un espectacular escenario en el que se dieron cita algunas de las distribuidoras más importantes del país (Microsoft, Sony, Nintendo...) y donde se pudo disfrutar de algunos de los próximos y más recientes lanzamientos. Entre las actividades organizadas se pudieron encontrar diversos torneos, concursos, múltiples conferencias y algunas interesantes mesas de debate sobre el futuro de los videojuegos. Esto no es más que una pequeña parte de lo ofrecido por la organización del evento, que incluso ofrecía la posibilidad de asistir a conciertos o participar

en torneos de póker real y laser tag. En cuanto a las presencias más destacadas, hay que resaltar a Kinect como gran rey del evento, gracias al stand que Microsoft colocó en la zona principal del pabellón en el que también es tuvieron *Halo Reach* y *Fable III*. Tampoco nos podemos olvidar del protagonismo de los grandes lanzamientos de PS3, con *Killzone 3* y *Gran Turismo 5* a la cabeza. Por último, el reciente *F1 2010* también contó con una presencia destacada, con varias unidades que permitían a los asistentes ponerse a los mandos de un Fórmula 1 virtual. La reciente expansión zombi de *Red Dead Redemption* o varios juegos de Square Enix también aparecieron, entre muchos más. En cuanto a la asistencia, hemos de decir que aún a pesar de rozar un gran nivel, no se han alcanzado niveles espectaculares, aunque a medida que pasaron los días aumentó, logrando al final alcanzar un buen nivel. En resumidas cuentas, un evento serio y muy completo que ha tenido en el reciente Gamefest a su mayor enemigo. La lucha entre ambos eventos promete ser encarnizada en los próximos años.



## Apaga la consola

## CINE YA EN TU SALA



## HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE

La saga de novelas fantásticas de J.K. Rowling llega a su fin dividida en dos partes. Harry deberá destruir los Horrocruxes restantes y acabar así con el temible mago oscuro Lord Voldemort.

## CINE 3 DE DICIEMBRE



## NARNIA: LA TRAVESÍA DEL VIAJERO DEL ALBA

Tercera película de la heptalogía de libros infantiles creada por C.S. Lewis. Edmund, Lucy Pevensie y su primo Eustace Scrubb escoltan al príncipe Caspian en busca de los siete señores perdidos de Narnia.

## CÓMIC YA A LA VENTA



## WOW: ARMAGGEDON

Cuarta entrega de la saga. Un atentado contra la vida de Med'an es el motivo para la formación de un nuevo consejo de Tirisfal. Mientras Med'an, Valeera y Maraad viajan hasta Kharazhan para dialogar con la sombra del padre de Med'am, Garona.



# KONAMI



TOTAL

MOVIMIENTO  
JUGABILIDAD  
RESPUESTA  
POTENCIA  
REALISMO  
MODO ONLINE  
LIGA MASTER

## YA A LA VENTA\*



\*A partir del 26 de Octubre disponible para PS2, PSP y Wii.

### LIBERTAD TOTAL



Disfruta ahora de la Liga Master Online, IA avanzada, arbitrajes más rigurosos, porteros con nuevas habilidades, efectos superrealistas e increíbles pases, trucos y fintas.

Encuétranos en [facebook.com/PES](https://www.facebook.com/PES) y únete a la comunidad en [www.pesclub.es](http://www.pesclub.es)

Disponible en el  
**App Store**

Wii

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

PlayStation 2

PSP

PS3



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Stripes logo, the 3-Stripes trade mark and Predator are registered trademarks of the adidas Group, used with permission. adizERO and F50 are trade marks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2010 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "B" "PlayStation" "PS3" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PES" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. \*UEFA Europa League no está incluida en las versiones para Wii, PSP y PS2.





VISITANOS EN  
[AKIHABARABLUES.COM](http://AKIHABARABLUES.COM)



# THE LEGEND OF ZELDA®

## La Nintendo 3DS y las barras de pan bajo el brazo

by Toño

Dicen las sagradas escrituras del marketing que desde tiempos inmemoriales cada consola que llega al mercado viene abrazada a un trozo de pan que saciará el hambre de sus compradores. Y Miyamoto gritó: "¡dadle un Zelda o un Mario a todo aquel que vaya a la tienda a por una Nintendo, pues en ellos hallarán el opio que se les niega en los otros". Por ello cuando se puso a la venta la Nintendo DS fue un remake de Super Mario 64 el abanderado. Siguiendo los textos sagrados, cuando se puso a la venta Wii, fue Zelda el portador de la luz que iluminaba un más que mediocre catálogo. Y como no hay dos sin tres, y Nintendo no quiere seguir el estrepitoso camino del lanzamiento de PS3, que llegó al mercado sin padrinos digitales (ni grandes turismos, ni Kilizones, ni Metal Gears) y estuvo más de un año comiéndose los mocos en las tiendas, la futura Nintendo 3DS volverá a tirar del carisma de Link para atraer a los nostálgicos en uno de los remakes más esperados de la historia del mundo mundial: el de Ocarina of Time.

El concepto de remake, entendido como la revisión y actualización de una obra "antigua" para adaptarla a los gustos y necesidades modernos parece encajar a la perfección en la ligera actualización gráfica, en la capa de chapa y pintura tridimensional y la inevitable adaptación al control táctil que sufrirá Link en su próxima aparición. Pero que nadie piense que el rubio de Hyrule será el único que volverá remasterizado en la nueva consola tridimensional: Star Fox 64 o MGS: Snake Eater 3D cumplirán su vaselínica función de lubricar la maquinaria de las ventas. Y si hablamos ya no de los refritos, sino de las sempiternas secuelas la lista ocuparía toda esta columna: Sonic, Bomberman, Megaman, Resident Evil, Street Fighter, PacMan, Ridge Racer y un largo etcétera de títulos que nos acompañan, queramos o no, a lo largo de generaciones de consolas, como un lunar en la punta de la nariz, como una verruga en la mejilla de la que no nos podemos deshacer ni con nitrato de plata.

Algo me huele raro en todo esto. Todo la innovación que Nintendo ha sido capaz de demostrar desarrollando hardware parece no servir a la hora de crear software. Y aunque Joyitas como Super Mario Galaxy me quitan, en parte, la razón, estamos lejos, muy lejos, de eliminar ese olor a naftalina que nos acompaña en cada partida.

## Things have changed

by Cristian

Red Dead Redemption. Heavy Rain. Mass Effect 2. Qué 2010, señores, qué 2010. Casi parece una insolencia, un acto de gula, mirar al futuro con los videojuegos que están atiborrando las estanterías de los comercios. Pero ahí, agazapado, presumiblemente aguardando la campaña navideña los primeros meses del 2011, está - o dicen que está, al menos - el próximo Zelda: Skyward Sword.

El próximo Zelda. Casi nada. Palabras mayores para la industria que el próximo episodio de una saga tan mítica esté por salir en breve. Una franquicia que, no obstante, vivió su apogeo hace un par de generaciones, a pesar de que su legión de fans, entre los que me incluyo, aguardamos impacientemente un juego que emule las virtudes del apoteósico A Link to the Past o un flamante Ocarina of Time que devuelva a Link a su sitio.

En estos tiempos en los que la Wii parece desinflarse en las listas de ventas, un videojuego old school no parece, a priori, la mejor forma de revitalizarlas, sino un peaje para evitar que los fans acérrimos de la Gran N miren a otro lado y se olviden que Nintendo también tiene juegos hardcore. Eso, en el seno de una compañía que, seguro, está trabajando al 200% para conseguir un producto que también acapare todo el interés durante los próximos años, parece un acto de generosidad de esos que ya no quedan. Porque Zelda: Skyward Sword venderá, pero al lado de los CoD: Black Ops o Red Dead Redemption quedará retratado. Por desgracia. People are crazy and times are strange.

Porque un videojuego como Zelda ya poco parece que pueda hacer para llamar la atención de los jóvenes ansiosos de Sandboxes, de FPS hiper realistas en los que le puedas meter por las posaderas un misil al dictador de turno, incluso de los que alucinan con los puzzles del Profesor Layton. Porque las campañas de hype han evolucionado hasta convertirse en algo tan viral que no te das ni cuenta que te están programando para desear el enésimo clon de turno. Porque los gustos del mercado parecen haber evolucionado del Potaje a la Hamburguesa. Y cosas como un Zelda, y más uno que parece tan calcado a su antecesor, que parece falto de la magia e innovación con las que Shigeru nos sorprendió(a) juego a juego, que se intenta vender con un vanal e insustancial "Tendrá los mejores gráficos de la Wii"... Corta el rollo. Será que me estaré haciendo mayor. Será. I used to care, but things have changed.



MUNDOS PERSISTENTES ONLINE EN TU REVISTA MARCA PLAYER

# mmoplayer

World of Warcraft Warhammer Online Age of Conan

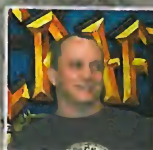
Aion Runes of Magic

Guild Wars LastChaos Metin 2 NoTale World Shift League of Legends

## WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

### GREG STREET: "TODO AZEROTH HA CAMBIADO"

A un mes de su lanzamiento, hablamos con Greg 'Ghostcrawler' Street sobre su desarrollo.



■ Por Duardo

**C**onocido como 'Ghostcrawler' (reptador fantasma) en los foros de noticias, Greg Street es el Diseñador Jefe de Sistemas de *Cataclysm*. De sus tiempos en Ensemble Studios, a cargo de la saga *Age of Empires* le viene también el sobrenombre de 'Deathshrimp' (gamba de la muerte). ¿Alguna fijación acuática de un hombre que empezó su vida profesional como biólogo marino?

**Greg Street:** (Risas). Sí, lo cierto es que yo antes era oceanógrafo y tenía cierta fijación con los cangrejos. Después, durante mis 10 años en Ensemble Studios, mantuve esa obsesión.

**MMO Player:** La primera pregunta es clara... ¿Qué sorpresa! ¡*Cataclysm* para primeros de diciembre! Se le esperaba para enero ¿a qué ha sido debido?

**G.S.:** Honestamente, no sabíamos cuándo estaría todo arreglado. Trabajábamos sobre la estabilidad del sistema, intentando corregir todos aquellos problemas que se iban encontrando. Teníamos la idea de llegar con el juego terminado a las vacaciones de Navidad y, al final, se ha podido.

**M.P.:** ¿Qué tal ha funcionado el periodo de beta?

**G.S.:** Pues lo cierto es que gracias al funcionamiento tan bueno de la beta se puede decir que el juego ha llegado tan pronto. La comunidad realmente ha ayudado a perfeccionar y corregir *Cataclysm*. Hemos hecho muchos cambios en muchos aspectos, desde personajes hasta reajustes en categorías, etc. Siempre gracias a los acertados comentarios de los participantes en la beta.

**M.P.:** ¿Qué tipo de aspectos del juego habéis cambiado gracias al feedback?

**"LA BETA HA SIDO FUNDAMENTAL  
PARA ENTREGAR UN WOW:  
CATAclysm MEJOR ACABADO"**



SE PENSÓ EN CAMBIAR el modelo de los Trolls. Al final, les ha podido el sentimentalismo.





## ATLÁNTICA, A PUNTO

Aún faltan unas semanas para que se lance oficialmente Atlántica Online, pero su beta abierta ya se ha actualizado. Ya puedes subir de nivel 81 hasta alcanzar nivel 100.

## UN DESIERTO PARA RUNES OF MAGIC

El parche 3.0.6 de Runes of Magic ya está disponible y añade una nueva región al juego: el Desierto de Limo. Allí se encuentra la mítica Tumba de Kawak.

## CABAL ONLINE EN ESPAÑOL

Gameforge ha lanzado ya la versión en castellano de Cabal Online, el MMORPG que ya cuenta en Europa con más de dos millones de jugadores. Os animamos a probarlo.



## BAOBAB, PLANETA PARA NIÑOS

Los españoles de Freedom Factory Studios lanzarán un MMO educativo enfocado al público infantil con muy buena pinta en más de 20 países. >[www.baobabplanet.com](http://www.baobabplanet.com)

World of Warcraft Warhammer Online Age of Conan Aion Runes of Magic Guild Wars LastChaos Metin 2 NosTale World Shift League of Legends S4 League



### Lo que ofrece

● **Remodelación total de Azeroth:** El despertar del aspecto dragón Alamuerte ha sacudido Azeroth. ¡Vaya suerte! De esta forma, Blizzard ha rediseñado todas las zonas clásicas del juego.

● **Dos nuevas razas y combinaciones:** Los huargen, hombres lobo de Gilneas, para la Alianza y los Goblín, de las Islas Perdidas, para la Horda. Además, se incorporan nuevas combinaciones de raza y clase.

● **Nuevo tope de nivel, 85:** Esto incluye además varias mazmorras y áreas para 'levellear' a gusto.

● **Más profesiones y cambios:** La pesca ha sido remodelada y aparece la nueva profesión secundaria de Arqueología.

● **Mejora gráfica:** Podremos disfrutar de un Azeroth con sombras reales y DirectX11.

¿NUEVAS ARÁÑAS? ¿NO HABÍA suficientes en Azeroth? Pues no, son como los suricantos



LA ESTÉTICA DE LA Horda ha cambiado totalmente, acercándose a lo visto en War of the Lich King



de la beta que sean destacables?

G.G.: ¡Uf! Han sido muchos.

M.P.: ¿Hasta cuando estará abierta la beta? ¿Hasta el mismo 7 de diciembre?

G.G.: Realmente no tenemos muy claro cuando cerrará la beta. Hay aspectos que ajustar antes del lanzamiento, cambios de clase, paso del servidor de prueba al general. Unos días antes.

M.P.: Para que se enteren todos, en tres palabras. ¿qué supone *Cataclysm* para el jugador de *WOW* habitual? ¿Y para el recién llegado?

G.G.: Cambio. Todo cambia en Azeroth. Van a encontrar nuevas opciones de diversión por muchas vías diferentes. Nuevas clases, el árbol de talentos cambia, las profesiones. Todo ha cambiado. ■





## NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

### CRYPTIC ANUNCIA NEVERWINTER

Cryptic Studios (City of Heroes, Champions Online y Star Trek Online) ha anunciado Neverwinter un nuevo MMO cooperativo basado en D&D.  
> [www.playneverwinter.com](http://www.playneverwinter.com)



### DC UNIVERSE EN 2011 EN PS3

La versión para Playstation 3 del MMO DC Universe Online se lanzará al mercado a principios del año que viene. Los jugadores de consola convivirán con los de PC.  
> [www.dcuonline.com](http://www.dcuonline.com)



### CHAMPIONS ONLINE, GRATIS EN 2011

Cryptic Studios ha anunciado que durante todo el primer cuarto de 2011 (de enero a marzo) la descarga de Champions Online será completamente gratuita y no tendrá cuotas.

### FISTS OF FU

# ROL ONLINE CON ESPÍRITU ARCADE

Un juego genial que mezcla el scroll horizontal y un típico juego de acción arcade con todo lo bueno de los MMORPG.

**E**stán comenzando a proliferar los MMO's de jugabilidad arcade y *Fists of Fu*, un juego del que ya os habíamos hablado en alguna ocasión, es uno de los mejores ejemplos. Acabada ya su fase de beta abierta, el título lleva unas semanas con todas sus funcionalidades 'en el aire'.

*Fists of Fu* es un MMORPG que funciona con la típica modalidad free-to-play, es decir, puedes descargarlo y jugarlo sin pagar un euro, aunque siempre tienes la posibilidad de gastar algo de dinero en adquirir mejoras, objetos virtuales, etc. Hasta aquí todo parece más o menos convencional, pero lo que diferencia a este juego de los típicos de su género es que *Fists of Fu* es un videojuego completamente arcade, con escenarios en 2D y con niveles (instancias) que se recorren con el típico scroll horizontal, como si de una máquina recreativa de los 90 se tratara.

Por lo demás todo es igual que cualquier otro juego de rol online: tienes que crear a tu héroe, incrementar su nivel y habilidades e ir completando misiones y adquiriendo mejores objetos, armas y recompensas. Puedes jugar las misiones en grupo, participar en eventos PvP... Divertido y con un diseño genial.

> <http://fistsoffu.outspark.com>



### ¡NOS GUSTA!



### Firefall

## DISPAROS POR EQUIPOS

**Q**uemos llamar vuestra atención para que se la prestéis toda a *Firefall*, un impresionante shooter online que está desarrollando Red 5 Studios. El juego se desarrollará en un enorme mundo persistente en el cual podremos enrolarnos y protagonizar enormes combates por equipos, mientras compiten en pantalla cientos de jugadores de todo el planeta.

*Firefall* se desarrolla en una futura tierra donde la humanidad está siendo diezmada por 'The Chosen', una raza de extraterrestres muy hostil. Armas y habilidades personalizables, vehículos, propulsores, PvP, torneos... y todo gratis (no tendrá suscripción). Un juego que pinta muy bien y del que ya puedes ver imágenes o vídeos en su web.

> [www.firefallthegame.com](http://www.firefallthegame.com)





# NUEVO RENAULT MÉGANE GT LINE

ESP ■ Climatización automática Bi-zona ■ Kit look Dark Metal  
Chasis Sport y llantas de 17" ■ Radio CD 3D Sound Bluetooth



[www.renault.es](http://www.renault.es) / 902 333 500

**Y RENAULT MÉGANE BERLINA DESDE 14.200€\***

Gama Mégane: consumo mixto (l/100km) desde 4,4 hasta 7,7.

Emisión CO<sub>2</sub> desde 114 hasta 178.



\*PVP recomendado en Pen. y Bal., para Renault Mégane Berlina Authentique 1.6 100cv. Incluye IVA, imp. Matriculación, y trans. Oferta aplicable a particulares, autónomos y empresas no flotas que entreguen un Renault a cambio, válida hasta 31/12/10. No compatible con otra oferta o promoción.  
Mod. Visualizado Mégane Berlina GT Line 1.6 110cv, 17.900€.

**DRIVE THE CHANGE**



Renault recomienda **elf**



**Multi** NUEVOS CONTROLES

# PS3 Y 360 QUIEREN EL TRONO DE WII



Move y Kinect proponen controles futuristas para juegos de altísimo contenido familiar y social para estas Navidades y que, a pesar de no revolucionar el panorama actual, lo mejoran con más posibilidades.

**H**a llegado el movimiento a todas las casas. Aquellos que nunca cayeron en la moda de la Wii por fin tienen la oportunidad de levantarse del sofá para jugar y disfrutar de muchas de las nuevas propuestas que Sony y Microsoft han preparado para esta Navidad. Sin lugar a dudas la Navidad más social de todos los tiempos con una Wii en claro retroceso y sus dos contrincantes en las tiendas, Sony y Microsoft, dispuestas a todo para arañar un puñado de esos jugadores ocasionales que tanta gloria han dado a Nintendo y que puede que con Move y Kinect se pasen a las nuevas consolas.

## Por qué cambiar

Move y Kinect son dos tecnologías muy diferentes que, al final, ofrecen una experiencia de juego similar. Sí es cierto que Move vendría a ser un concepto más parecido al de Wii, pero con la ventaja de la alta definición en los gráficos y un sistema de control mucho más preciso gracias a la tecnología con la que cuenta. Kinect viene a ser el siguiente paso, el auténtico cambio, el futuro. En pocas palabras, Microsoft lo resume en que el jugador se convierte en el mando. No hacen falta periféricos y todo lo que ocurra en pantalla habrá sido transmitido al juego a través de gestos. Sin lugar a dudas, ponerse frente al televisor a saltar, disparar y agitar los brazos, como hacíamos como la Wii

de Nintendo, se ha quedado corto. Tanto Sony como Microsoft han incorporado sistemas de reconocimiento de la voz, algo que Nintendo no incorpora en su consola (sí lo hace la portátil DS). A través de este se podrán dar órdenes o simultanear acciones, por ejemplo.

Pero lo mejor que ofrecen tanto Move como Kinect son aquellas excepcionales experiencias de juego en familia o con amigos que en Nintendo se quedaban muchas veces muy cortas en los aspectos técnicos. Tanto PS3 como Xbox 360 están a años luz en el apartado gráfico y el acabado de los juegos que ya se han presentado y han visto la luz dan fe de la diferencia entre dispositivos. La conexión a Internet y los sistemas de juego online son otros grandes aliados de Kinect y Move ya que la consola de Nintendo cuenta con un modelo de juego online muy conservador y lleno de restricciones tanto para los desarrolladores como para los jugadores.

La pregunta ahora es si merece la pena invertir en Kinect y Move. Sí, si quieres evolucionar. Si quieres vivir las nuevas experiencias de juego que se ofrecen. Estamos seguros de que esta primera remesa viene cargada de tópicos, de fallos y de juegos más o menos previsibles. Estamos deseando ver cómo los desarrolladores sacan el máximo partido a dos tecnologías que si no vienen a revolucionar los hogares, sí que los trasladan al futuro. ■

## Las escandalosas cifras de Wii

El mercado reventó en 2006 con la salida de Wii. Las ventas de la consola de Nintendo se dispararon hasta alcanzar los 70,5 millones de unidades (sólo en España se han vendido 2,3 millones de Wii). Todo el mundo quería la Wii y se convirtió en la consola que querían todos los miembros de la familia. Muchos de los juegos de Wii iban dirigidos a un público mucho más heterogéneo que los de ninguna otra consola en ese momento. De hecho, el título con mayor cifra de ventas es *Wii Sports* (65,81 millones de unidades), un título de ambientación deportiva en el que diferentes jugadores competían en pruebas multijugador clásicas de los party-games y cuya secuela ha vendido 19,08 millones de unidades. Le siguen *Wii Play* (otro party-game) con 27,88 millones, *Mario Kart* con 23,14 millones, y *Wii Fit* (claramente orientado al público femenino) con 22,62 millones.





## COMPARATIVA DE LOS DIFERENTES SISTEMAS DE CONTROL CON SENSORES DE MOVIMIENTO DE NINTENDO, SONY Y MICROSOFT

	Nintendo Wii	PlayStation Move	Xbox 360 Kinect
			
<b>VIDEO CÁMARA</b>	<p>No tiene.</p> <p>No tiene, por lo tanto, posibilidad de videochat, ni de captura de movimientos.</p> <p>En algún momento los directivos de Nintendo han insinuado que la opción de contar con una cámara que reconociese movimientos estaba en su proyecto inicial.</p> <p>El año pasado, Ubisoft introdujo en el mercado <i>Your Shape</i>, un juego de fitness que incluía una webcam USB que hacía tracking corporal.</p> <p>Ninguna otra compañía parece haberse interesado por la tecnología.</p>	<p>Es la ya conocida Playstation Eye, la videocámara de Playstation 3. De hecho, la antecesora de esta cámara, la famosa Eye Toy de PS2, ya se utilizaba, por sí sola, como detector de movimientos en la pasada generación. Tiene una resolución 4 veces mayor que aquella.</p> <p>Frame Rate más rápido para ganar en suavidad de movimientos (120 frames por segundo a una resolución de 320x240 y 60 frames por segundo a 640x480). Dos niveles de zoom para primeros planos y planos más generales.</p>	<p>Dos cámaras captan nuestros movimientos simultáneamente. La primera capta el mapa de profundidad de la habitación y la segunda se ocupa de los movimientos de nuestro cuerpo. No se trata de lentes al estilo teléfono móvil, sino similares a una webcam, con autofocus y un mayor tamaño. Su resolución no está completamente acotada, aunque Microsoft mantiene que tienen una resolución de 320x240 para la de rayos infrarrojos y de 640x480 para la de vídeo. A esto habría que añadirle el transmisor de infrarrojos izquierdo.</p>
<b>CONTROL, CONTROL POR VOZ Y ACCESORIOS</b>	<p>Un mando con detección de movimiento en dos ejes y un giroscopio para la rotación. Cuenta con un sensor óptico para determinar dónde está el wiimote apuntando a una barra sensor que se coloca frente al jugador. También tiene un D-Pad y botones. Nintendo lanzó el accesorio Motion Plus que incluía tres nuevos sensores que aportan mucha mayor precisión.</p> <p>La Wii no tiene micrófono de serie, ni ningún tipo de tecnología de reconocimiento de voz. Sin embargo, existen juegos que si la utilizan a través de un micrófono adicional que tenemos que comprar.</p> <p>Nintendo también introdujo el WiiSpeak, un micrófono de sobremesa que permite utilizar un sistema de chat de voz.</p> <p>Existen decenas de accesorios de plástico en los que se coloca el mando, pero normalmente no tienen mayor utilidad.</p> <p>La Balance Board es una tabla sobre la que el jugador se sube y que es capaz de determinar la presión que se ejerce sobre ella.</p>	<p>El mando de Playstation Move combina un acelerómetro de tres ejes y un giroscopio de tres ejes con unos LEDs de colores encerrados en una esfera, que son detectados por la cámara Playstation Eye. Usa la conexión inalámbrica Bluetooth 2.0 y una batería de ion de litio, que se carga mediante un puerto USB Mini-B. Tiene botones y un gatillo analógico.</p> <p>La cámara Playstation Eye incorpora un sofisticado micrófono con capacidad para reducir el ruido de fondo y prestar mayor atención a la voz hablada para asegurar un correcto reconocimiento de la misma. En muchos de los juegos anteriores a Move y en los actuales se incorporan funciones de interacción/reconocimiento de la voz.</p> <p>El mando de Playstation Move puede combinarse con el Navigation Controller. Este es muy parecido al Nunchuck de Wii. Tiene las funciones principales del lado izquierdo de los mandos inalámbricos, como los botones L1, L2 y L3. Puede sustituirse por el Dualshock 3.</p>	<p>Nuestro cuerpo es el único sistema de control que necesitamos. Los movimientos de nuestro cuerpo se pasan directamente al juego.</p> <p>Incluye cuatro micrófonos incorporados en la cámara. Tres están situados en el lado derecho y uno en el izquierdo, todos orientados hacia abajo.</p> <p>En la actualidad, el control por voz está desactivado en Europa, aunque se espera que a partir de primavera podamos controlar diversas funciones a 'grito pelao'.</p> <p>No es necesario ningún accesorio para poder disfrutar de las funciones de este peculiar periférico. Tanto es así que permite que dos jugadores jueguen al mismo tiempo sin tener que realizar ningún tipo de desembolso extra. Lo que si hay que tener en cuenta es que requiere de un espacio 'extra' para su correcto funcionamiento. Necesitaremos un mínimo de 1.8 metros entre nosotros y la cámara para jugar, yéndose esta marca hasta los 2.5 metros para poder jugar dos personas simultáneamente.</p>
<b>COMPATIBILIDAD</b>	<p>Las diferentes versiones de la Wii admiten tanto el Wiimote como el adicional Wii Motion Plus o la Balance Board. Por supuesto, ninguna consola anterior de Nintendo es compatible con la tecnología de la Wii.</p>	<p>Cualquier modelo de Playstation 3 es compatible con Playstation Move, tan sólo requiere de una actualización, que se realiza mediante un DVD incluido o a través de la conexión a Internet.</p>	<p>Kinect es compatible con todas las Xbox 360 que hay en el mercado. Sin embargo, solo en los modelos Slim se incluye el puerto de conexión Kinect, que permite que el accesorio tome energía de la red eléctrica. En el resto de máquinas tendremos que enchufarlo a la red.</p>
<b>EXPERIENCIA DE JUEGO</b>	<p>Las 70.5 millones de Wii vendidas son suficiente argumento para garantizar que es una experiencia de juego única. También es cierto que muchos desarrolladores han infrutilizado y saturado la plataforma.</p>	<p>La precisión de los movimientos de la mano, muñeca y codo es extraordinaria, una experiencia muy por encima de lo que ya ofrecía Wii. Los juegos comienzan a aprovecharla al máximo.</p>	<p>Una propuesta que nos mete completamente en los juegos permitiéndonos interactuar como nunca con lo que sucede al otro lado de la pantalla. Todavía le queda por mejorar, pero las posibilidades son casi infinitas.</p>
<b>PRECIO</b>	<p>Precio estándar: 199,95 €</p> <p>Pack 25 Aniversario Mario: 199,95 €</p> <p>Pack Wii Negra+ <i>Wii Sports</i>: 199,95 €</p> <p>Pack <i>Wii Sports</i>: 199,95 €</p> <p>Adaptador <i>Wii Motion Plus</i>: 14,95 €</p> <p>Wiimote + <i>Wii Motion Plus</i> + Nunchuk: 39,95 €</p> <p>Wii Remote Plus: 54,95 €</p>	<p>PlayStation Move: 39,99 €</p> <p>Navigation Controller: 29,99 €</p> <p>Pack PlayStation Move: mando + PlayStation Eye + <i>Sports Champions</i>: 99,99 €</p> <p>PlayStation Move + PlayStation Eye: 59,99 €</p> <p>Pack PS3 Move + <i>Sports Champion</i>: 399,99 €</p> <p>Estación de carga PS Move: 29,99 €</p>	<p>149,99€ es el precio de Kinect, incluyendo además <i>Kinect Adventures</i> en el pack para poder disfrutar desde el primer segundo sin tener que realizar un mayor desembolso. También podemos adquirirlo junto a una Xbox 360 por 299,99€, con el modelo 4 GB de memoria o 399,99€ con el de 250GB.</p>



## TODOS LOS JUEGOS DE KINECT

### Dance Central



El título más llamativo de la línea inicial de lanzamiento para Kinect nos pone en la piel de un bailarín, proponiéndonos realizar distintas coreografías creadas por expertos en el baile.

El seguimiento de todo nuestro cuerpo nos permitirá poder plasmar todo tipo de rutinas y movimientos sin más limitación que nuestras propias habilidades rítmicas. Sin lugar a dudas lo mejor de Kinect en estos, sus primeros meses de vida

### Kinect Sports



Si Wii debutó con un título deportivo que nos hacía participar en diversas categorías, Kinect no podía ser menos. Por eso, los magos de Rare han desarrollado esta interesante propuesta. Seis deportes (tenis de mesa, fútbol, voley playa, bolos, atletismo y ping-pong) orientados al juego con amigos, bien a través de Xbox Live o en vivo y en directo en nuestro propio salón.

### Your Shape Fitness



Uno de los nuevos filones serán los títulos que nos propongan mejorar nuestra salud y forma física a través de una serie de actividades. El primero en llegar es este *Your Shape Fitness*, que incluye una amplia variedad de actividades que van desde el tai-chi al combate, pasando por toda una suerte de minijuegos. Todo un ejemplo que a buen seguro será imitado en los próximos meses para Kinect. Contraindicado para todos aquellos que se niegan a dejar el sofá

### DANCE CENTRAL / HARMONIX / 49.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 12+

El título más potente de Kinect tiene en su diseño su mayor arma. A su innovador sistema de juego hay que añadirle una serie de aciertos clave. Nos referimos a detalles como la variada selección de temas o el gran trabajo en el reconocimiento de nuestros movimientos. Sin embargo, tiene puntos mejorables, como son presentar una mayor variedad de modos de juego y un modo multijugador más sólido.

Nota

9.0

### KINECTIMALS / FRONTIER DEV. / 49.95€ / 1 JUGADOR / PEGI: 3+

Una de las estrellas de Kinect es este simulador de mascotas para Xbox 360 que cuenta con una sorprendente variedad de minijuegos y un reconocimiento de nuestros gestos digno de mención. Aunque algo limitado en su desarrollo, se le puede perdonar esta situación por estar orientado a los más jóvenes de la casa, que sin duda aprovecharán su capacidad para entretener.

Nota

8.1

### KINECT SPORTS / RARE / 49.95€ / 1-4 JUGADORES / PEGI: 12+

Nintendo puso de moda eso de lanzar un título de deportes "activo" con las nuevas posibilidades de captación de movimiento. Por eso existe este *Kinect Sports*, un título demasiado orientado al multijugador que deja la experiencia en solitario algo desangelada. Este es su único gran fallo, puesto que la variedad de pruebas y deportes y la calidad en la captación de nuestro movimiento son buenas.

Nota

8.0

### SONIC FREE RIDERS / SEGA / 39.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 3+

Quizá la sorpresa más grata de Kinect en este inicio de su andadura. *Free Riders* demuestra gran solvencia en todos sus aspectos, con una durabilidad destacable (hay decenas de elementos a desbloquear), un aspecto técnico a la altura de las circunstancias y opciones multijugador por encima de la media. Su sistema de control es algo complejo, pero este es un error perdonable.

Nota

8.0

### YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED / UBI / 39.95€ / 1 JUGADOR / PEGI: 3+

Se hace difícil analizar un título de este tipo, teniendo en cuenta que se trata casi más de una herramienta que de un juego propiamente dicho. El mayor punto a su favor es que hace imposible que engañemos a la máquina siguiendo todo nuestro cuerpo en las rutinas. Por desgracia la fidelidad del reconocimiento de movimientos depende de la ropa que llevemos y el online no está aprovechado.

Nota

7.6

### DANCE DANCE EVOLUTION / KONAMI / 49.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 3+

El rival de *Dance Central* presenta una propuesta diferente, más orientada al J-pop que a la música internacional. Interesante y muy completo, aunque con una limitada selección musical.

8.0

### KINECT ADVENTURES / MGS / 0€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 3+

El título incluido en el pack de Kinect nos propone una serie de minijuegos aptos para todo tipo de públicos. Una buena demostración de posibilidades, pero no acaba de destacar en ningún aspecto.

6.8

### KINECT JOY RIDE / BIG PARK / 49.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 7+

El inevitable juego al estilo *Mario Kart* no se ha hecho esperar. con una propuesta simple y accesible. Su mayor fallo es la poca precisión al captar los movimientos y una jugabilidad algo limitada.

7.0

### CROSSBOARD 7 / CAPCOM / 39.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 7+

Una propuesta que nos sube a una tabla en siete entornos diferentes. No está mal realizado, no tiene grandes fallos, pero tampoco logra entretener durante las escasas horas que puede llegar a durar.

6.0

### ¡Y MUCHO MÁS!

Kinect tiene algo reservado para todo tipo de jugadores, por eso a partir de este mes este peritérico copará una parte importante de espacio en nuestras páginas. El mes que viene podréis encontrar más información de: EA SPORTS ACTIVE 2, GAME PARTY: IN MOTION, HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE I, MOTION SPORTS, FIGHTERS UNCAGED, ZUMBA FITNESS...



# TODOS LOS JUEGOS DE MOVE

## THE FIGHT / SONY / 39.95€ / 2 JUGADORES / PEGI: 16+

*The Fight* es el juego que más expectativas había creado de todo el catálogo de títulos de Move. Es un juego de luchas callejeras en el que utilizaremos nuestro cuerpo y nuestros puños para dar golpes a diestro y siniestro. Se puede jugar con dos mandos de Move o con uno sólo y el Dualshock 3. Es interesante y divertido pero los movimientos no son demasiado reales y se hace algo frustrante.

Nota

7.0

## TIME CRISIS RAZING STORM / NAMCO / 49.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 16+

Desde luego, el mando de Move es un mando perfecto para los juegos de disparos sobre railes. Eso sí, sólo recomendable con el accesorio pistola que lanza Sony, si no es injugable. El nuevo Time crisis es genial y, además, Namco Bandai ha incluido, por el mismo precio, dos juegos completos más en el mismo Blue-Ray: *Deadstorm Pirates* y *Time Crisis 4*.

Nota

7.5

## THE SHOOT / SONY / 39.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 12+

La propuesta de disparos de Sony es un juego bastante entretenido en el que tenemos que encarnar a un actor de películas de acción. En los diferentes rodajes dispararemos en pells del oeste, de acción, de aliens, etc., intentando contentar al director con nuestra actuación. Divertido aunque un tanto infantil y extremadamente sencillo. Requiere el accesorio pistola para ser jugado con comodidad.

Nota

6.8

## TV SUPERSTARS / SONY / 39.95€ / 1-4 JUGADORES / PEGI: 7+

El party Game de Move por excelencia. Hasta cuatro colegas pueden participar en este juego en el que el objetivo es llegar a ser la estrella más popular de la televisión. Para ello podemos participar en decenas de shows televisivos de todo tipo: desde realitys a concursos. Cada jugador pone la cara a su jugador y todos los puzzles y retos multijugador se controlan con el mando Move.

Nota

7.0

## SINGSTAR DANCE / SONY / 29.95€ / 1-4 JUGADORES / PEGI: 12+

Llega el 'bailoteo' a la saga karaoke de Sony. Los mandos de Move han abierto la veda y ahora, además de cantar, podemos seguir diferentes coreografías para cada canción incluida en el juego. Esto permite que hasta cuatro jugadores disfruten de cada tema, dos cantando con los micros de Singstar y otros dos pegándose un baile con un mando de Move cada uno. Super estupendo.

Nota

7.0

## EYE PET MOVE EDITION / SONY / 39.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 3+

La simpática mascota virtual no necesita ya de aquella cartulina para interaccionar con ella. Ahora con el mando de Move todo es más fácil y más intuitivo. ¡Es tan adorable!

Nota

7.5

## HEAVY RAIN MOVE EDITION / SONY / 39.95€ / 1 JUGADOR / PEGI: 18+

Las escenas de este apasionante juego se realizan de manera mucho más realista con el mando de Move, olvidándonos de las combinaciones de botones. Además, incluye contenidos extra que alargan el juego.

Nota

8.2

## START THE PARTY / SONY / 39.95€ / 1-4 JUGADORES / PEGI: 3+

Este fue el primer party game que lanzó Sony para su nueva tecnología, pero se nota que está enfocado a los más pequeños de las casa. Es entretenido pero muy, muy sencillo. Para los más peques.

Nota

7.0

## SPORTS CHAMPIONS / SONY / 39.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 12+

El obligado juego de deportes para Move es realmente variado y entretenido. Cuenta con modalidades especialmente atractivas para el mando de Move, como el tiro con arco o el ping pong.

Nota

8.0

## RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION / CAPCOM / 39.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 18+

La versión Gold del aclamado Resident Evil 5 llega con todas las descargas incluidas y más contenido adicional. Además llega con compatibilidad con Move y hay que decir que merece la pena probarlo.

Nota

9.0

## RACKET SPORTS / UBISOFT / 39.95€ / 1-4 JUGADORES / PEGI: 3+

Tenis, ping-pong, squash, bádminton y tenis de playa. Todos los deportes de raqueta disponibles para dar mandobles con el mando de Move. La pega es que todas las disciplinas parecen la misma.

Nota

6.0

### The Fight



En este juego de lucha callejero tendremos al actor Dany Trejo (Machete) como entrenador personal. Con él tendremos que ir mejorando nuestras habilidades en el gimnasio y en las sucesivas luchas que irán desbloqueándose. Hazlo bien, porque si no Trejo te pondrá verde.

### The Shoot



Hasta dos jugadores pueden competir por ser el mejor actor de escenas de acción de estos particulares estudios. Además de disparar a los objetivos, hay que intentar no fallar ni un tiro para acumular puntos (esto hará que el director se vuelva loco). Además, acumular puntos nos otorga movimientos especiales que podemos descargar haciendo girar el mando de Move, disparando al suelo o fuera de la TV. Estos movimientos especiales pueden hacer que se retarde la acción, para cuando haya demasiados enemigos, lanzar una onda expansiva o disparar una ráfaga de disparos sin control.

### Heavy Rain



Es cierto que hay algunos títulos de PS3 que han tenido que actualizarse tras la llegada de Move. Uno de ellos ha sido *Heavy Rain*, la genial aventura psicológica de Quantic Dreams. El juego está plagado de los llamados Quick Time Events, esas escenas cinemáticas que se resuelven bien o mal dependiendo de nuestra habilidad para encadenar secuencias de botones. Ahora imitamos los movimientos de la protagonista con nuestro mando de Move.

OTROS: KUNG FU RIDER [7.8], WORLD CHAMPIONSHIP DARTS [5.0], PRO STROKE GOLF [5.2], RAPALA PBF 2010 [6.2]



# Gran reto Halo Reach

Demuestra que eres el que más sabe de HALO, participa en nuestro Reto este mes y el siguiente, y gana fantásticos premios. Si consigues proclamarte vencedor ¡ganarás el gran premio final!

Enviando 1 sólo SMS al 25900\* con la palabra clave MP HALO y las letras de cada respuesta a todas las preguntas sin espacios. Ejemplo MP HALO ABCBC

\*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

Bases y política de protección de datos publicadas en [www.marcaplayer.com](http://www.marcaplayer.com)

## ENTRA EN JUEGO

- 1) Responde a las preguntas que ves en la página siguiente y envíalas por sms al 25900. Ejemplo MP HALO ABCBC
- 2) Si aciertas todas las preguntas de este mes entrarás en el sorteo de: 1 Edición legendaria, 5 juegos HALO Reach y 5 suscripciones Xbox LIVE 12 meses
- 3) Si este mes no eres el afortunado, ¡puedes volver a participar el mes que viene para ganar más premios!
- 4) Entre todos los participantes que hayan acertado las preguntas de los dos meses sortearemos un gran premio final: 1 Consola Halo Reach edición especial + 1 suscripción Xbox LIVE 12 meses

Envía **MP HALO** respuestas correctas  
(ejemplo: MP HALO ABCBC)  
al **25900\***

O

**MP HALO ABCBC SIN PUBLICIDAD**

\*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381



● ESTA EDICIÓN ESPECIAL TRAERÁ dos controles inalámbricos, una copia del Halo Reach, un headset y una consola con dibujos del juego. Otro punto a tener en cuenta, es que trae un código para tener una armadura exclusiva en el modo campaña o multijugador, y un capítulo del Halo Legends.



● CONTENIDO DE LA EDICIÓN Incluye el juego en DVD, una armadura especial Élite disponible para el apartado multijugador, documentos y anotaciones de la creadora del programa Spartan, la Doctora Catherine Halsey, una pieza de unas 10 pulgadas que incluirá las figuras de todos los miembros protagonistas del Noble Team, los protagonistas de Halo Reach, y un tema de las unidades UNSC así como skins Spartans para el multijugador.



● NUEVA ENTREGA DE LA saga del jefe Maestro, cuyo argumento tiene lugar antes de los hechos ocurridos en Halo: Combat Evolved, el primer título de la saga de Bungie.



## RETO HALO REACH

● ¿ERES EL QUE MÁS SABE DE *Halo*? Demuéstralo enviando un SMS con las respuestas correctas (ejemplo: ABCBC) al 25900 y entrarás en el sorteo de una Edición Legendaria de *Halo Reach*.

¿QUÉ NÚMERO DE SPARTAN ES EL JEFE MAESTRO?

- A) 117
- B) 098
- C) 11888

¿CÓMO SE APELLIDA EL MILITAR QUE ACOMPAÑA AL JEFE MAESTRO DURANTE LA GRAN GUERRA?

- A) CAPITÁN BONES
- B) SARGENTO JOHNSON
- C) TENIENTE RAMÍREZ

¿CÓMO SE CONOCE AL ALIENÍGENA QUE SE ALÍA CON JEFE MAESTRO?

- A) EL INQUISIDOR
- B) JUSTICIERO-038
- C) BRUTE MAXIMUS

¿EN QUÉ AÑO SE PRODUCE EL PRIMER CONTACTO CON LOS ALIENÍGENAS DEL PACTO?

- A) 2525
- B) 2552
- C) 1999

¿CUAL FUE EL PRIMER JUEGO DEL ESTUDIO CREADOR DE HALO?

- A) STREET FIGHTER
- B) MARATHON
- C) GNOP!

**EL MES QUE VIENE  
TENDRÁS UNA NUEVA OPORTUNIDAD  
DE GANAR UN MONTÓN DE REGALOS  
CON LA SEGUNDA PARTE DE NUESTRO  
RETO HALO REACH.  
¡NO TE LO PIERDAS!**

● EL BAZAR XBOX LIVE es un mercado virtual que permite a los usuarios comprar películas, trailers de juegos, demos de juegos, series televisivas, juegos de la Xbox Original, imágenes de usuarios y temas para el Dashboard. El contenido se compra con Microsoft Points (dinero virtual), estos se pueden adquirir mediante una transacción de tarjeta de crédito, o con tarjetas de prepago que se adquieren en tiendas.



**XBOX LIVE.**

**12 MONTHS GOLD**  
ABONAMENTO SUSCRIPCIÓN

**¡GEEKS!**  
Se necesitan muchos juegos para jugar.

**¡GAMERS!**  
Elige el juego que quieras jugar.

**¡CONECTATE!**  
Conecta con tus amigos y juega en línea.

**¡JUEGA!**  
Juega con los mejores jugadores del mundo.

**¡DISFRUTA!**  
Disfruta de películas en HD y música en la mejor calidad.

**¡CONÉCTATE!**  
Conecta con tus amigos y juega en línea.

**¡GEEKS!**  
Se necesitan muchos juegos para jugar.

**¡GAMERS!**  
Elige el juego que quieras jugar.

**¡CONECTATE!**  
Conecta con tus amigos y juega en línea.

**¡JUEGA!**  
Juega con los mejores jugadores del mundo.

**¡DISFRUTA!**  
Disfruta de películas en HD y música en la mejor calidad.

**¡CONÉCTATE!**  
Conecta con tus amigos y juega en línea.



# MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN  
OFF-SET!!

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA  
ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



**JOHN TONES**  
El responsable  
de todo esto

## POLÉMICAS SERBIAS

Hace unas semanas recibí una queja por Twitter de un lector de esta sección que se quejaba insistentemente de mi devoción por repetir temas e insistir en cuestiones por todos sabidas. Al final resulta que era fan de Christopher Nolan, vamos, nada del otro mundo, pero aprovecho para disculparme por anticipado: vamos a volver a hablar de lo mismo. De la misma tontería de siempre y en los mismos términos parciales y absolutos de siempre: que nos dejen disfrutar de los productos de ficción con la intensidad, violencia y desmelene que a nosotros nos dé la gana.

Todo esto viene a cuento de una película, como os imaginaréis: 'A Serbian Film', cuya proyección levantó ampollas entre unos cuantos desgraciados que presumían de no haberla visto para juzgar y que, directamente, fue retirada de la programación del Festival de San Sebastián. Bien, es una película, no un videojuego, pero no os equivoquéis: esto nos afecta. Cuando una persona se ve con la suficiente autoridad moral como para determinar qué puede verse o qué no en términos de ficción, nos afecta. Porque no os tengo que recordar lo cercano que está el caso de *Manhunt 2*. *Splatterhouse*, yo de ti rezaría para que la gente ande distraída con las brutalidades serbias.

'A Serbian Film', por cierto, no es plato de mi gusto: demasiado moralista y presuntuoso para mi paladar. Pero en este caso, no tengo más remedio que repetirme: soy adulto; dejadme que, en términos de ficción, me divierta como me dé la gana.

## POLÍTICA DE AUTORES

# AUTORES Y ÉXITO ¿ES POSIBLE?

En el cine, la música y los cómics hace tiempo que se asumió: hay gente real creando y plasmando en su obra lo que les gusta e influye. ¿Es posible en los videojuegos?

**P**arad el carro, que me sé la respuesta. Obviamente, hay una zona de la producción de videojuegos donde se respetan las visiones personales y no comprometidas con el gran público: la zona indie. Pero hablamos de grandes superproducciones, de estudios con docenas de personas: ¿son capaces de generar una visión de autor, de que se respeten aproximaciones personales a lo que ellos entienden que debe ser un videojuego? La respuesta es, en principio, amarga: hace tiempo, Peter Molyneux o Hideo Kojima eran garantía de una visión autoral del mundo interactivo. Hoy son sólo peones de la muy bien engrasada maquinaria del marketing.

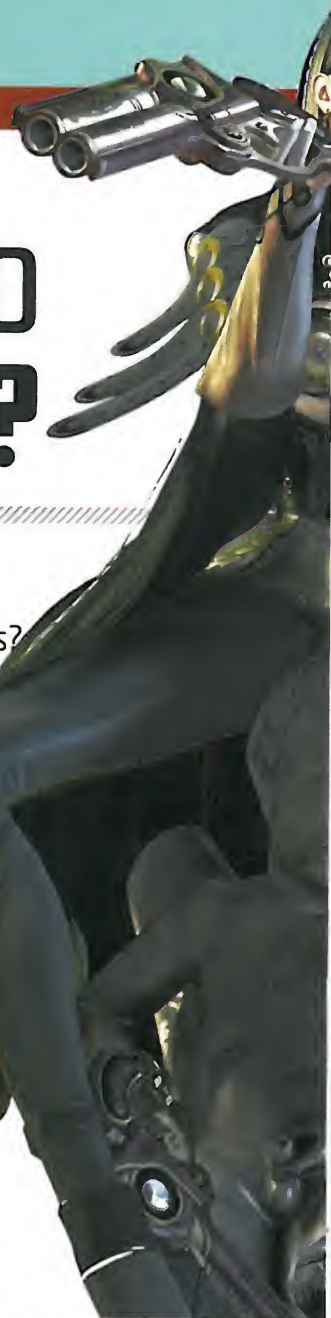
La autoría en los videojuegos también ha pasado por tiempos mejores en lo que se refiere a los sellos y las marcas: Sony o Microsoft, por sí mismos, nunca han sido garantía de ninguna constante creativa, pero sí lo fueron en su día Capcom o Sega. Cualquier seguidor de *Sonic* o *Resident Evil* sabe que los nombres son pasto de los tiburones empresariales y las marcas no garantizan nada. Sobreviven pequeñas compañías que resisten envites... una temporada. La llorada Clover Studio tuvo tiempo de crearse un nombre con juegos como *God Hand*, *Okami* o *Beautiful Joe*

antes de su cierre, y su testigo lo ha recogido Platinum Games, que ya nos ha dado unas cuantas alegrías. Shinji Mikami, uno de sus fundadores y creador de la saga *Resident Evil*, ya ha anunciado que se va de Platinum, así que la pregunta vuelve a planear sobre nuestras cabezas: ¿hay futuro para los creadores dentro del mainstream? Puede hacerse: Clover y Platinum lo han demostrado. Ahora solo queda que le demos la razón a los que aguantan, sacando nuestra billetera y apoyando a los juegos arriesgados, comprometidos y diferentes, y no a las secuelas clónicas. ■

## LIMBO

### VUELTA A LA ESENCIA BLANQUINEGRA

Una prueba reconfortante de todo lo que decimos ahí arriba: podemos buscarle los tres pies al gato autoral dentro del mainstream, pero lo indie sigue atiborrado de riesgo, humor, originalidad e impacto. La pesadilla expresionista e infantilista de Limbo es la prueba: uno de los mejores juegos de Xbox Live Arcade.



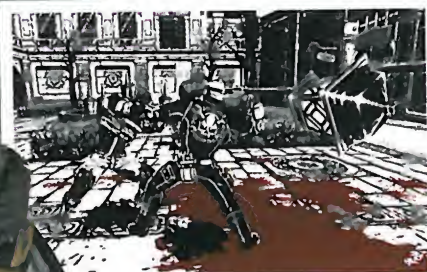


Tantas horas dedicadas al juego de Spider-Man para sacar el traje de la bolsa en la cabeza me hacen replantearme cosas.



#### OKAMI

Su estilo pictórico causó sensación entre la crítica, y a pesar de las adaptaciones para Wii y DS nunca terminó de conseguir el favor del público.



#### MAD WORLD

Otra estética radical para Platinum, creadores de Bayonetta y el reciente Vanquish. Un tebeo de Frank Miller para las masas sedientas de sangre... en Wii.

#### METAL GEAR SOLID

El paradigma de la autoría dentro del mainstream, aunque Kojima hace tiempo que comenzó a franquiciarse la saga a lo loco. Aún así, un hito.

### MONDO PÍXEL VOL. 3

## AHORA SÍ: EL REGRESO DEL VOLUMEN

**V**enga, otro castañazo de autobombo. ¡Pero estamos en Mondo Píxel! ¡Dónde, si no, vamos a hablar de la aparición de Mondo Píxel Vol. 3! Se trata del tercer volumen de la colección de libros divulgativos sobre videojuegos, y en esta entrega hablamos de cosas como la doble moral en la industria, la obra de Roberta Williams, las bandas sonoras de Halo, la saga Sonic, la influencia de la fotografía en los juegos y un larguísimo etcétera. Si quieres asistir a la presentación, es este viernes 19 en Madrid, si quieres comprarlo acude a [www.hardcore-gamer.net](http://www.hardcore-gamer.net) y, en cualquier caso, tienes toda la info que necesitas en [www.mondo-pixel.com](http://www.mondo-pixel.com). ■

### PELI PARA JUGADORES

## SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO

**Y**a debéis estar al tanto, pero no nos resistimos a recordarlo una vez más, porque su fracaso en Estados Unidos acongoja lo suyo, y es preciso que salgan a la luz más proyectos como este. 'Scott Pilgrim Contra el Mundo' acaba de estrenarse en salas: inspirado en la colección de cómics del mismo título y dirigida por Edgar Wright ('Zombies Party'), es un festival de homenajes al videojuego clásico, a los beat'em-up y a la estética del píxel. Un must absoluto para el que te recomendamos ir acompañado de tu fiel Game Boy Color. ■

## ¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.



### DEAD RISING 2, 360

#### MÁS MUERTOS QUE NUNCA

No me está apasionando tanto como la primera entrega, pero las aventuras de un humano contra miles de zombis mantienen el carisma y la violencia a la que estamos acostumbrados.

### S. SCRIBBLENAUTS DS

#### MUCHO MENOS FASCINANTE

Con todo el dolor, esta nueva entrega no está a la altura de su precedente. Puzzles menos inspirados y problemas con la interpretación de las palabras.



### DEAD NATION PSN

#### OTRO SMASH TV CON ZOMBIS

Y nada que objetar a eso, obviamente: gloriosos efectos HD de explosiones y gore, sencillez milimétrica y objetivos clarísimos. Es más de lo mismo, pero nos gusta.

### LABYRINTH COMM. 64

No, en serio. Uno de los juegos más obtusos, áridos y complicados que recuerdo, pero que mi devoción por la película de Jim Henson me obliga a revisitar a menudo.

### C. CLIMBER PC

Pongo a todo lo sagrado por testigo: no vuelvo a recomendar un juego de Adult Swim. De verdad. Júégalo en [www.games-adultswim.com/corporate-climber-adventure-online-game.html](http://www.games-adultswim.com/corporate-climber-adventure-online-game.html)



# MONDO VIEJUNO

¡¡PIXELES  
COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.

POR JOHN TONES



8/16  
BITS

## VUELTAS AL HOCKEY Y EL MACHETE

Preparando una exposición de ilustraciones hechas por dibujantes de cómic basadas en iconos clásicos de los videojuegos me detengo fascinado en esa reformulación del personaje de Jason, de 'Viernes 13', que supuso *Splatterhouse*, con su héroe fornido y ataviado con una máscara de hockey. Pero redibujado en esta ilustración por el tembloroso y preciso trazo de Paco Alcázar, el juego deja de recordar a su referente original y se revela verdadero, honesto.

Con la reinterpretación de Alcázar, con el filtro de un nuevo artista, *Splatterhouse* ya no se inspira en 'Viernes 13', sino que muestra un mundo de pesadilla único y personal. No soy capaz de explicarlo, pero bienvenidas sean las extrañas justificaciones de los vericuetos de la creación artística. ■■■■

Continue [y/n]

A tope con lo rancio.  
Lo mejor de lo más clásico.

### VIGAMUS

Con este nombre de medicamento para la disfunción eréctil se abre en Roma el primer museo de consolas clásicas de Europa.

### REMAKE DEL MES, THE INCIDENT

*The Incident* es un infeccioso juego con estética de 16 bits y basado en los problemas de las físicas de los objetos, disponible para iPhone e iPad por 1,99\$ de nada. Parece una mudanza a medio hacer.

THE EIDOLON

# LA CAVERNA VECTORIAL

LucasFilm Games revolucionó la representación tridimensional de la forma más simple en 1985.

**R**ecuerdo perfectamente la cara de tontos que se nos quedó a algunos cuando Lucasfilm Games comenzó a indagar en el grafismo tridimensional con equipos que, honestamente, no estábamos nada convencidos de que fueran capaces de mover aquella cantidad de datos. Commodore, Amstrad, Spectrum (¡incluso Atari de 8 bits!). Arrancaron con *Rescue on Fractalus!* y, en una segunda oleada, llegaron *Koronis Rift* y el gran *The Eidolon*.

Este último es un genuino abuelo de los shooters en primera persona y, al igual que los primigenios juegos del género, como *Doom*, usa trucos visuales con la perspectiva para dotar a los gráficos de unas tres dimensiones no del todo auténticas, no del todo falsas. Conducimos una nave, el Eidolon, por unas misteriosas cavernas llenas de dragones y otros monstruos, buscando las piezas que faltan para arreglarla, y combatiendo con un sencillo sistema de rayos de colores. El resultado tiene una atmósfera increíblemente conseguida en un juego tan sencillo: los pasillos solitarios, la ruda tridimensionalidad de las paredes. Un clásico impenable de la clásica categoría "Haciendo mucho con prácticamente nada". ■■■■



**LOS DRAGONES GUARDAN LOS** diamantes que hay que recuperar para salir de cada caverna.

**LOS GREMLINS QUE HABITAN** las cuevas emiten un inconfundible aroma a látex de los ochenta.

### RESCUE ON FRACTALUS!

Aparecido en 1984 para consolas Atari, y portado al resto de los sistemas de la época, *Rescue on Fractalus!* utilizaba tecnología fractal para replicar el perfil montañoso y escarpado de un planeta inhóspito, contemplado desde el interior de una nave. Histórico y fundamental.





Con **Telepizza** jugada redonda:

# PIDE TU FAMILIAR FAVORITA Y LLÉVATE UNA MEDIANA GRATIS



Por la compra de una pizza familiar (mínimo tres ingredientes), te regalamos otra mediana (mismo número de ingredientes que la familiar). Oferta válida local y recoger hasta 31/12/2010. No acumulable a otras ofertas. Sólo en establecimientos adheridos. Consultar tiendas adheridas en [www.telepizza.es](http://www.telepizza.es)

**telepizza.es**

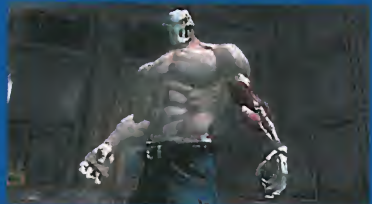


# > Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen



44 Tron: Evolution



46 Splatterhouse



48 Killzone 3

50 Patrician IV: Imperio de los Mares

52 Homefront

54 Moto GP 10/11

56 Crysis 2

58 Fight Night Champion

59 Nail'd

Wii EPIC MICKEY

EL RATÓN QUIERE HACERSE CON LA WII

## NINTENDO RESCATA A MICKEY

*Epic Mickey* supone el regreso del personaje más famoso de Disney a las consolas tras un larguísimo paréntesis. Afortunadamente, la espera merece la pena.



**C**uando Warren Spector, el tipo encargado de los primeros *Deus Ex*, anunció que tenía entre manos un juego sobre Mickey Mouse para Wii, muchos jugones se echaron las manos a la cabeza. Pero poco a poco le fuimos viendo la cara al proyecto y pintaba tan bien que se le acabó dando un voto de confianza a Spector por un trabajo que, efectivamente,

tiene una pinta excelente.

No nos engañemos. El mercado de juegos 'third party' en Wii está más despoblado que los campos de Castilla. A excepción de honrosas incursiones (*MadWorld*, *The Conduit*), la consola de Nintendo no cuenta con un catálogo de buenos juegos que refuercen los que ellos mismos han ido produciendo estos años. *Epic Mickey* es una de esas excepciones.





## Epic Mickey

Género:  
**Plataformas**  
 Desarrolladora:  
**Junction Point**  
 Editora:  
**Disney Interactive**  
 Lanzamiento:  
**26 de noviembre**  
 Jugadores:  
**1**  
 Online:  
**No**  
 Idioma:  
 Textos

Epic Mickey



EL DISOLVENTE Y LA tinta pueden abrir nuevos caminos en el juego.

### Desde el principio PENSADO PARA WII

**E**pic Mickey va a ser un título exclusivo de Wii. Lo explica Paul Weaver, uno de los responsables del desarrollo: "no ha sido premeditado. Cuando trabajábamos en la idea de pintar el mundo de Mickey y cogíamos el mando de Wii, simplemente funcionaba". Dicho esto, preguntar por una versión para PS Move es inevitable: "podríamos haberlo hecho, pero cuando estábamos en preproducción no sabíamos nada de Move".

Concebido como una mezcla entre un juego de rol y aventuras en 3D y un plataformas en 2D, el título es, en palabras del propio Spector, "un homenaje a Mickey y a ochenta años de historia de Disney". Un tributo que viene implícito en la mecánica y en la historia del título en el que trabajan en Junction Point.

### El reino del olvido

Todo comienza con nuestro querido ratón haciendo una trastada en el estudio





MUÉVETE POR EL MUNDO de los 'olvidados' y supera misiones y retos.

## Uno de los objetivos de Spector EL REGRESO DE OSWALD

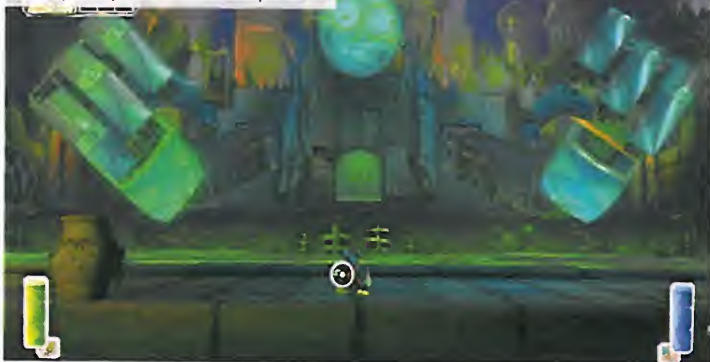
**I**ntegrar a la primera gran estrella de Disney dentro de *Epic Mickey* fue uno de los objetivos principales de Warren Spector. "Oswald fue un personaje muy famoso durante los años 20 hasta que Disney perdió los derechos. Podría haber sido la mayor estrella del mundo de la animación... pero lo fue Mickey. Así que uno de nuestros objetivos principales en este juego era devolver esa condición de estrella a Oswald". Un estatus que se lo tiene bien merecido, porque si alguien manda en el páramo de las cosas olvidadas al que viaja Mickey, ese es Oswald, la estrella que pudo ser y nunca fue.



LOS CORTOS CLÁSICOS DE la factoría Disney son el escenario de las fases de transición.



APUNTA CON TU WIIMOTE y pinta o borra a placer, para superar cada reto, cada puzzle.



UNA AVENTURA DE ACCIÓN, un RPG y, por supuesto, un juego de plataformas.



» del mago Yen Sid, que está creando el mundo de las cosas olvidadas. Mickey, curioso como él solo, aprovecha una ausencia del mago para meter mano en ese mundo olvidado aunque, torpemente, lo que consigue es dar vida a una sombra que se apodera del mismo y que, finalmente, acaba por arrastrar también al ratón.

Es aquí dentro donde se podrá palpar el homenaje de Spector. Los habitantes del páramo en el que se ha convertido este monumento al olvido son todos aquellos personajes de la historia de la productora que han ido desapareciendo de las historias a lo largo de los años. Villanos, secundarios... todos tienen cabida en un lugar en el que el amo del cotarro es Oswald, la primera gran estrella de Disney y al que podríamos considerar el precursor (o hermano) de Mickey.

Es innegable por su propia concepción que este mundo que Mickey tiene que salvar, dominado por fuerzas oscuras, es un lugar que evoca nostalgia e incluso lástima por sus habitantes, a medida que interactuamos con ellos. Es una de las principales intenciones del equipo liderado por Spector: "En toda buena historia

tiene que haber contrastes. Y esta es una historia de redención; Mickey tiene que salvar este mundo y salvar a su hermano. Sí, es una historia triste, pero cuando acabes la partida más te vale que tengas un kleenex a mano porque vas a llorar".

En esta intención por provocar emociones en el jugador también va a tener mucha importancia el sistema de elecciones que el juego nos va a plantear y que van a tener consecuencias directas en el desarrollo del juego. La premisa principal es que vamos a poder avanzar a través de *Epic Mickey* ya sea devolviendo el color a las criaturas del páramo o borrándolas del mapa, a gusto del consumidor. Y todo a golpe de mandoble con el mando de Wii, la pintura y el disolvente.

## NO HAY UN ÚNICO CAMINO CORRECTO PARA TERMINAR EL JUEGO





LA TINTA MÁGICA HA hecho estragos en este mundo oscuro y olvidado

## Mickey Mouse

### UNA ESTRELLA MUNDIAL

**A** Warren Spector se le llena la boca cada vez que habla de Mickey. Normal, tratándose de un tipo que tiene una estantería entera en su despacho plagada de figuras relativas al famoso ratón y que quiere colocarle en lo más alto del mundillo: "Ha sido la estrella de cine número uno, aún tiene presencia en TV, cuando vas a los parques de Disney, las colas más largas son para sacarse fotos con Mickey. Quiero llegar a ese nivel con los videojuegos".

## Warren Spector

### "QUIERO UN MUNDO VIVO"

**F**rente a la horda de realismo que impera en las consolas actuales, el responsable de *Epic Mickey* aboga por dar mayor peso a las emociones y restarlo a la técnica: "Los videojuegos tienden a ser hiperrealistas, grises... No quiero hacer eso. Quiero hacer un mundo con colores, tristeza, alegría, emociones, miedo... y amor. Al final del día, si los jugadores juegan con una sonrisa, soy un tipo feliz. No estamos buscando una cura para el cáncer, estamos entreteniéndolo a la gente así que vamos a innovar, vamos a crear cosas nuevas".

## EPIC MICKEY ALTERNA AVENTURAS Y ROL EN 3D CON PLATAFORMAS PURAS EN 2D



Y no va a haber una opción correcta. Va a ser tan lícito optar por el camino complicado, cuidando de nuestros antiguos compañeros o yendo a destajo a acabar con la oscuridad y batiéndonos con cualquier personaje que se cruce en nuestro camino. La decisión final siempre será del jugador.

La mecánica de *Epic Mickey* se desarrolla en dos escenarios perfectamente definidos. La gran mayoría del tiempo lo pasaremos en el páramo, un mundo generado en 3D (en el que además han sabido exprimir la potencia de Wii a conciencia) en el que la mecánica es propia de un título de aventuras con cierto regusto a algunos RPG como *Twilight Princess* y en el que además de la trama principal contaremos con varias misiones secundarias.

Para las transiciones entre los diferentes escenarios del mundo de las cosas olvidadas nos encontraremos con uno de los grandes aciertos del título, ya que nos colocarán de lleno en un plataformas en dos dimensiones. La mayor pega de esta opción es que las fases son cortas. Demasiado cortas.

Con una materia prima como la que han contado en Junction Point para desarrollar este *Epic Mickey* era de esperar que el apartado visual estuviera a la altura de las expectativas. La historia se cuenta a través de ilustraciones basadas en los diseños de Mary Blair, una clásica dentro de la compañía. Para las secciones de plataformas, los cortos clásicos de Mickey de los primeros años han sido la principal fuente de inspiración. Su acabado resultón habla por sí solo.

En definitiva, *Epic Mickey* aspira a llenar ese hueco en el catálogo de Wii y convencer a todos los públicos, al estilo de lo que busca *Fable* en 360. Un juego cercano para los que ni están familiarizados con el mundillo ni pretenden tirarse una veintena de horas frente a un juego y lo suficientemente atractivo para los más exigentes. Dada la poca competencia en su sector y la calidad de lo poco que hemos podido ver del trabajo de Spector, estamos, posiblemente, ante uno de los títulos más interesantes de la consola de Nintendo para este último trimestre. ■



Multi TRON EVOLUTION



# ENTRA A FORMAR PARTE DE LA LEYENDA DE TRON

Propaganda Games y Disney Interactive nos permitirán adentrarnos en su icónico mundo. Motos supersónicas, discos voladores y ropas ceñidas y fluorescentes nos invaden.

**A** pesar de que el mal tiempo casi da al traste con nuestros planes, finalmente, y algunas horas más tarde de lo previsto, asistimos a la presentación de *Tron: Evolution*, el videojuego que de la mano de Disney Interactive saldrá a la venta estas navidades complementando al que seguro será un éxito de taquilla, 'Tron: Legacy'. El marco elegido, un hotel en la céntrica zona del Soho Londonense donde tuvimos la oportunidad de, además de disfrutar de unos minutos en exclusiva de la película, probar en primicia un juego que asume el difícil reto de mantener la calidad de lo que ya es un fenómeno cultural de nuestra era. ¿Estará a la altura de la leyenda?

Publicado por Propaganda Games y temporalmente situado entre el clásico de 1982 y la película que se estrenará el

próximo mes, *Tron Evolution* nos meterá en la piel de Anon, un programa creado por San Flynn con el objetivo de evitar la propagación de un virus y con ello la destrucción del mundo virtual de Tron. Con influencias de juegos como *Prince of Persia*, *Kingdom Hearts* o los primeros *Tomb Raider*, Disney Interactive nos propone una aventura de acción en la que no faltarán abundantes plataformas para aderezar unas luchas que serán una constante durante todo el juego. Cuenta además con ciertos elementos de RPG, además de fases en las que tendremos que conducir distintos tipos de vehículos, incluyendo las legendarias motos, que harán que los paseos entre combate y combate resulten algo menos monótonos. Visualmente es una delicia para todos los amantes tanto de la película original, que sin duda disfru-



ANON, DIMINUTIVO DE ANÓNIMO será nuestro particular antivirus.

tarán con esta oferta, como para aquellos fans de la estética ochentera. El respeto por la imagen que convirtió el primer film en un icono es algo que se hace patente en cada rincón del juego.



Multi

## Tron Evolution

Género:  
**Acción / Plataformas**  
Desarrolladora:  
**Propaganda Games**  
Editora:  
**Disney Interactive**  
Lanzamiento:  
**Diciembre 2010**

Tron Evolution

TANQUES CON  
MUY MALA  
leche: intenta  
esquivarlos.



### Entre las dos pelis

### UN ANTIVIRUS MUY AGRESIVO

**C**on *Tron: Evolution* viviremos en primera persona una aventura que es ya un clásico de nuestra generación. La trama, a caballo entre la película estrenada en el año 1982 y la que se estrena a final de este mismo año, nos permitirá cambiar el destino de nuestro mundo virtual. El hecho de haber sido específicamente programados para acabar con los virus informáticos que amenazan nuestra civilización nos dará la ventaja que necesitamos para llevar a cabo nuestra tarea.

## TRAJES CEÑIDOS, MOTOS FUTURISTAS Y LUCES DE NEÓN, UNA ESTÉTICA INCONFUNDIBLE



LOS ESPECTACULARES SALTOS Y las carreras por las paredes nos facilitarán el movernos de un sitio a otro.

La jugabilidad, aunque en el momento de tenerlo en nuestras manos no estaba del todo pulida, no llega a ser todo lo buena que se espera de un título con un nombre tan importante, si bien es entretenido, en realidad no llega a aportar nada especial ni cuenta con ningún elemento diferenciador que destaque por encima de otros juegos de su género. Pero sin duda la gran baza de este título para hacernos decantarnos por él frente a sus competidores en las estanterías durante la época más consumista del año la tiene en su historia. Un cuidado guión que servirá de nexo de unión entre ambas películas, y que juega con la ventaja de haber sido elaborado a la vez que se escribía el del film que se estrenará casi en las mismas fechas. La estrecha colaboración que han mantenido los equipos de desarrollo de ambos productos permitirá, según palabras del productor del juego, que ambos utilicen elementos del vecino en algún momento de sus tramas, marcando una diferencia con otros muchos juegos del estilo y permitiendo que este *Evolution* sea el complemento perfecto para poder disfrutar al cien por cien de 'Tron: Legacy'. Durante el juego se nos propondrán eventos que deberemos resolver de distintas

maneras, y harán que una vez estemos viendo la película en la que se basa reconozcamos ciertas situaciones y personajes porque nosotros, con nuestros actos en el juego, habremos provocado que las cosas ocurran de esa manera. Esta novedad es la gran apuesta de Propaganda Games para diferenciar su juego de otras grandes licencias que se conformaron con un producto que reflejase la portada de su hermano mayor sin ofrecer mucho más. Este *Tron Evolution* no es así, es un producto mucho más cuidado y elaborado que peleará por estar por méritos propios entre los mejores. Que lo consiga o no, es algo que sabremos dentro de muy pocas semanas. ■





360

PS3

SPLATTERHOUSE



# UN REMAKE CON TESTICULINA

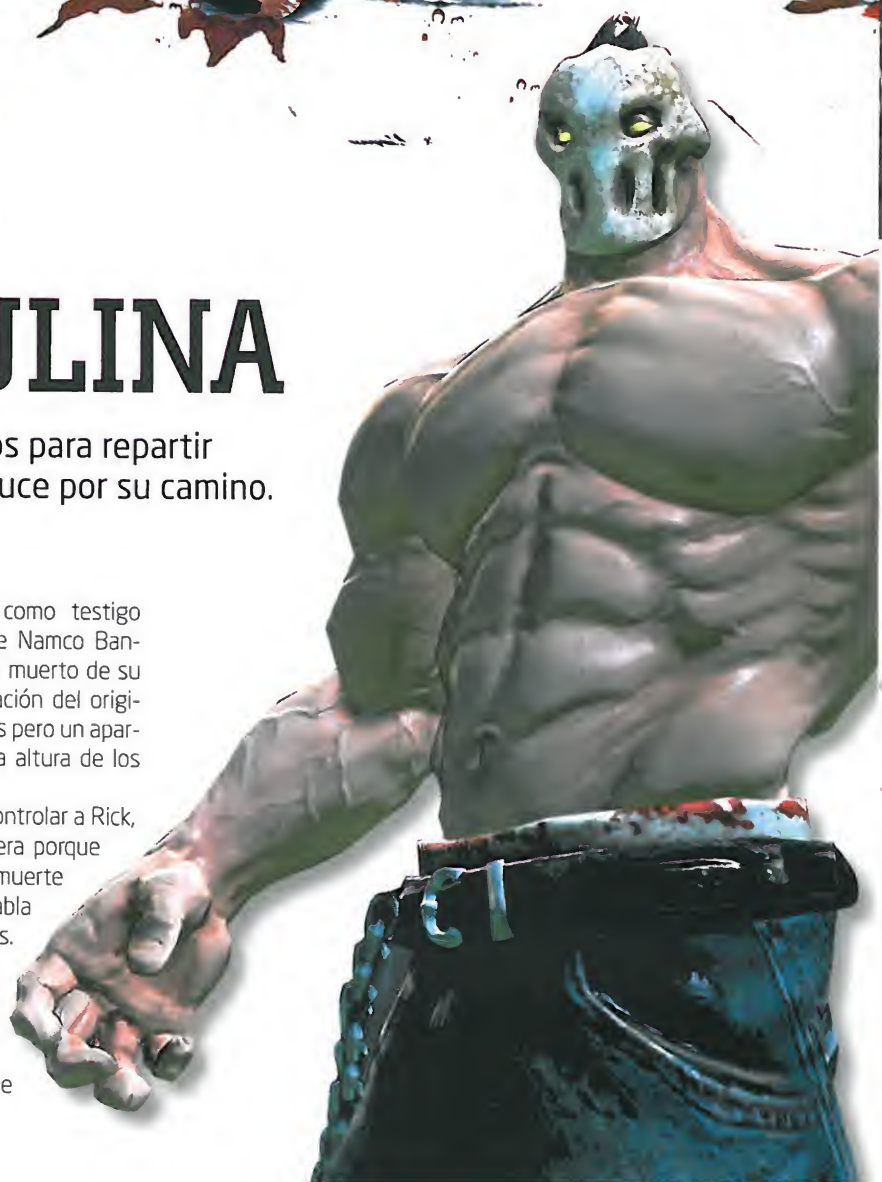
Un clásico de 1988 vuelve de entre los muertos para repartir estopa a cualquier ser de ultratumba que se cruce por su camino. Más bestia no se puede.

**H**ace mucho, mucho tiempo, cuando los juegos eran cortos y su dificultad exageradamente alta, cuando no era necesaria la excelencia técnica para triunfar, valía una gran ambientación, una premisa original para su jugabilidad, un personaje carismático...

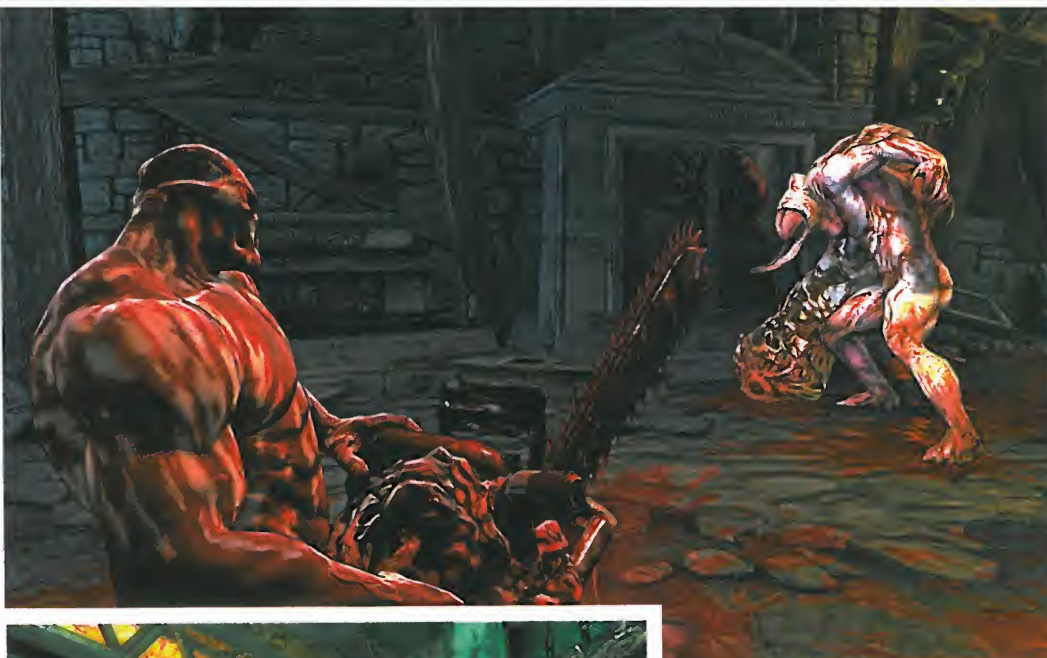
Todos esos requisitos los reunía *Splatterhouse*, cuando fue lanzado originalmente en 1988. Se trataba de un "yo contra el barrio" en el que los enemigos eran seres venidos de ultratumba. Brutal en su violencia, intenso en sus combates y terrorífico por su perturbadora ambientación. Este título acabó convirtiéndose en un clásico de esos que se marcan a fuego en la mente de los jugadores.

Ahora, con el tiempo como testigo mudo, los mandamases de Namco Bandai han querido levantar al muerto de su tumba en una reinterpretación del original con las mismas premisas pero un apartado técnico y jugable a la altura de los tiempos que corren.

Volveremos así pues a controlar a Rick, un chaval normal si no fuera porque ha sido rescatado de la muerte por una máscara que le habla y le otorga superpoderes. Su misión es rescatar a su novia, secuestrada por el maléfico doctor West. Para ello tendrá que luchar con centenares de







360 PS3

## Splatterhouse

Género: **Acción**  
 Desarrolladora: **Namco Bandal**  
 Editora: **Namco Bandal**  
 Lanzamiento: **26 de noviembre**  
 Jugadores: **1**  
 Online: **No**  
 Idioma: **Voces**  
 Textos: **Textos**

**SANGRE A RAUDALES.** MUCHA violencia y un sentido del humor de lo más macabro. Tres constantes de Splatterhouse.

enemigos y tratarlos sin ningún tipo de piedad. Se trata de un juego adulto que no dudará en mostrarnos crudas escenas de ejecuciones enemigas, desmembramientos, lenguaje soez... Es decir, trata a los jugadores como adultos en un título con un macabro sentido del humor.

Entre las habilidades del

## UN REMAKE DE LOS TÍTULOS ORIGINALES

protagonista está la posibilidad de regenerar partes de su cuerpo, concatenar distintas series de golpes, transformarse en una brutal bestia, modificar su estructura para atacar a los enemigos. Los límites los pone la sangre que vayamos recolectando, que nos servirá al tiempo para usar nuestros poderes y para potenciar las características del protagonista del título.

Los escenarios que se visitarán seguirán la premisa de ofrecer una ambientación tétrica, pero tratan de mejorar la variedad y detalle de los títulos originales con un mayor trabajo en todos sus elementos. Esto lo podremos ver en primer lugar en la mansión del doctor, pero más tarde también se visitará un cementerio, una especie de feria, etc.

Parece que su turbulento desarrollo no afectará en exceso a la calidad del título, aunque para saber si realmente merece la pena 'subirse' a este tren de la bruja deberemos esperar un mes. ■

### De todos un poco

## NUEVOS CONCEPTOS, GRANDES INNOVACIONES

El diseño de este remake ha tomado diversos elementos de las tres entregas de la saga lanzadas en la época de los 16 bits. De este modo, la historia pretende ser la misma que la del primer juego de la saga. Sin embargo, detalles como que la máscara hable solo aparecían en la segunda y tercera interacción de la franquicia. Por otro lado, la máscara pierde la forma de portero de hockey para ser algo semejante a lo que se vio en *Splatterhouse III*, con forma de calavera.

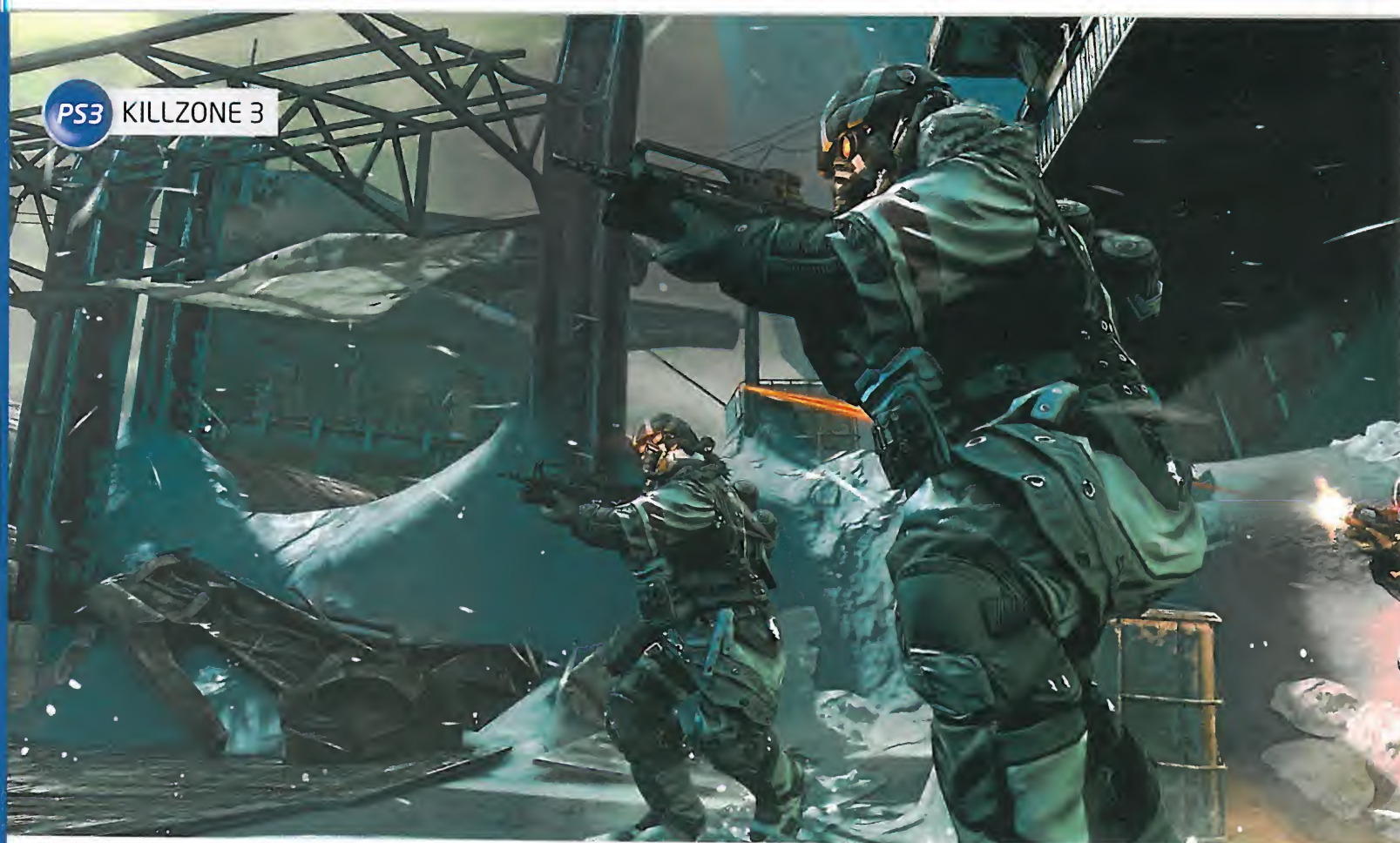
Lo que sí que cambia totalmente es el aspecto del protagonista, originalmente inspirado en Jason Voorhees ('Viernes 13'), para parecerse mucho más a El Increíble Hulk.

**CADA SALA QUE PISEMOS** nos revelará un nuevo enfrentamiento.





PS3 KILLZONE 3



# HELGHAN ESTÁ AL BORDE DE LA DESTRUCCIÓN

Probamos el modo multijugador de *Killzone 3*, uno de los títulos más esperados de 2011 para los usuarios de PlayStation 3. El planeta de los helghast está arrasado pero sus habitantes lo están repoblando. Y la ISA ahora está en minoría. Vuelve el mejor shooter de la consola de Sony.

**M**uy poca prenda ha soldado Guerrilla acerca del argumento de *Killzone 3*, sólo pequeñas pinceladas. Tras la caída en desgracia del líder Helghast Radec y la destrucción de gran parte de Helghan debido a un ataque nuclear, ahora la ISA está en minoría. Seguimos controlando a Sev, el prota de *Killzone 2*, que ahora no lucha en un gran ejército que ataca el planeta, sino que está dentro de una unidad mucho más reducida. "Es un David contra Goliath", han comentado los desarrolladores, un grupo de tácticas de guerrilla mucho más que de campo abierto, mucho más parecido a la unidad de 'Malditos Bastardos' que las del Desembarco de Normandía.

En *Killzone 3* la trama pesará mucho más y la jugabilidad y la ambientación variarán bastante respecto a la entrega anterior. Dejamos los entornos urbanos para desplazarnos a otros nevados, selváticos, apocalípticos o incluso espaciales, todos con bastantes elementos destructibles que no hemos podido disfrutar en la versión alpha del multijugador que te contamos a continuación. Y en general más elementos cinematográficos, como las nuevas muertes cuerpo a cuerpo o unos entornos aún más vivos. Y respecto a la jugabilidad, se ha incidido en limitar un poco la pesadez del personaje, haciéndolo algo más liviano, con menos retardo de movimientos, más rápido



GUERRILLA CUENTA CON UN guionista para desarrollar la historia, a la que se quiere dar mucho peso.



PS3

## Killzone 3

Género:  
Acción  
Desarrolladora:  
Guerrilla  
Editora:  
Sony  
Lanzamiento:  
Febrero de 2011  
Jugadores:  
1  
Online:  
SI

Killzone 3

LOS ESCENARIOS DEL MULTIJUGADOR están sorprendentemente vivos. Reflejos al fondo de otras batallas, misiles por doquier... casi como en el modo de un jugador.

**LAS NUEVAS ANIMACIONES PARA** las muertes cuerpo a cuerpo son aterradoras. Prepárate para que te saquen los ojos con un cuchillo.



## Nuevos elementos del multijugador

## MECHAS Y JETPACKS, LA NUEVA MODA EN HELGHAN

**S**on dos de los elementos que más nos han llamado la atención del multijugador de Killzone 3. Los podremos controlar depende de qué escenario, y no serán muy abundantes, ya que cambian las partidas totalmente. El mecha, como es lógico, es muy potente, cuenta con ametralladora infinita y misiles, aunque tiene un punto flaco, expone mucho al que lo pilota, sobre todo ante los francotiradores. El jetpack te permitirá llegar a zonas inaccesibles, aunque perderás toda capacidad de sorpresa. Se volverán indispensables.



## El gran multijugador

Esta mayor ligereza es uno de los elementos más característicos que hemos podido probar en el multijugador. Obviamente, es una versión aún poco avanzada y algunos elementos gozan de poco equilibrio para una buena partida online. Por ejemplo, la facilidad exagerada para matar y morir y su poca penalización debido a la muy alta velocidad de reaparición.

Salvo esto, el multi es ya auténticamente espectacular. Hemos podido probar tres modos de juego. Guerrilla Warfare es un puro Deathmatch por equipos. Warfare, a secas, quizá uno de los modos de más éxito en *Killzone 2* nos propone misiones aleatorias cada poco tiempo: capturar la bandera, matar a un enemigo en concreto, hacerse con una zona determinada del escenario... Termina ganando el equipo que más misiones gane al cabo de un tiempo estipulado. Y por último, Operatios, que está a medio camino entre el cooperativo y el competitivo. El bando ISA, siempre ofensivo en este modo, debe cumplir una misión determinada y el Helghast debe impedirlo. Operations

**MEJOR NO TE EXPONGAS** a un mecha en campo abierto, duraras vivo menos de un segundo.



cuenta con escenas de vídeo propias y es mucho más cinematográfico que cualquier otro multijugador.

En cuanto a las clases disponibles, podremos disfrutar médico, ingeniero, infiltrado, francotirador y táctico. Cada uno tiene su equipo propio y sus habilidades diferenciadas (el médico cura y lleva bots de ayuda, el ingeniero fabrica torretas...), que podremos ir mejorando y adquiriendo a medida que avanzamos. Lo clásico para dar una larga vida a un multijugador que ya en su versión alpha promete muchísimo. ■

YA EN ESTA  
VERSIÓN ALPHA,  
EL MODO MULTI  
PROMETE  
MUCHÍSIMO



NINTENDO 49



PC

PATRICIAN IV



# EL TRIUNFO ECONÓMICO TAMBIÉN DIGNIFICA

Con frases como esta, más cercanas a Ayn Rand que al buenismo imperante, podemos definir los objetivos de un título atípico en el parquet de la estrategia en tiempo real. Con miles de seguidores por todo el mundo, la saga Patrician se renueva y abraza los 3D.

**L**o cierto es que para encontrarnos con la anterior versión de la saga tenemos que retroceder hasta 2003. Siete años ya de un título que, según la mayoría de aficionados, alcanzó su cenit con esa tercera entrega. ¿Qué ofrece este *Patrician IV* para convencer a los amantes de este particular enfoque de la estrategia en tiempo real?

*Patrician IV* es, como ya hemos apuntado, un título atípico pues es un 'city builder' sin serlo, un título de combate, también sin serlo exactamente, un juego de desarrollo de recursos, pero tampoco se puede definir como tal. Más cercano a las experiencias de *Port Royale*, la saga incide en el carácter comercial.

En *Patrician IV* tomamos el papel de un comerciante de finales de la Edad Media en el mar del norte y nuestro objetivo no es otro que enriquecernos a base de comerciar con los productos necesitados por los distintos núcleos urbanos y ganar influencia en los gremios, llegando a alcanzar importantes cargos en las administraciones locales.

Es por ello que *Patrician IV* es más un simulador de comercio y estrategia naval; medio de transporte a gran escala en los tiempos representados en el juego.

Por ello, su desarrollo es especialmente particular. Para empezar a jugar, lo importante es reconocer aquellos productos más demandados por ciertas ciudades o





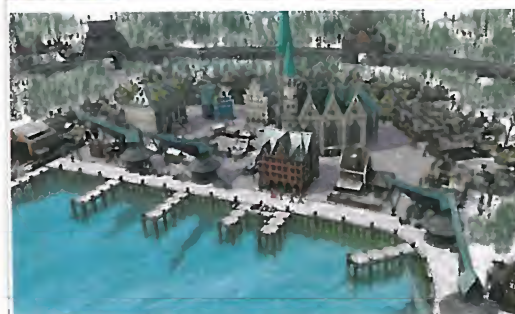


LA LABOR DE LOS comerciantes locales es vital para el desarrollo de los núcleos urbanos.



**PC**  
**Patrician IV**  
Género:  
Estrategia  
Desarrolladora:  
Kalypso Media  
Editora:  
FX Interactive  
Jugadores:  
1  
Online:  
No  
Idioma:  
Voces  
Texos

EL MERCADO ES EL centro neurálgico de las transacciones comerciales. Alrededor de él, la ciudad evoluciona.



incluso áreas y buscar aquellos productores donde podamos hacer acopio.

Cuestiones como el precio de compra, almacenamiento y precio de venta, cantidades mínimas y máximas, evolución de su precio, escasez... Son factores fundamentales para que los márgenes nos sirvan tanto para acumular capital como para comprar nuevas naves, tripulación e influencia.

La influencia en la ciudad de origen es muy importante al principio: además de poder formar parte del núcleo político local, podremos incluso producir productos

en vez de comprarlos directamente cuando los gremios locales nos den el permiso para establecernos entre sus muros. La forma de elevar la influencia viene determinada por ser el comerciante que suministra en el mercado local los productos de mayor escasez o, también, aspectos como aportaciones a las iglesias locales, donaciones y ayuda a los desfavorecidos con comida y trabajo.

La existencia de piratas incorpora al juego batallas navales, básicamente para proteger nuestros cargamentos, por lo que la formación de flotas equilibradas también se convierte en vital.

Al mismo tiempo, podremos explorar nuevas rutas comerciales y ampliar así el mapa visitable, en busca de aquellos productos más demandados.

A falta de ver los retoques de FX Interactive, *Patrician IV* es un título lleno de posibilidades que esperamos con curiosidad e interés. ■



LA COMPRAVENTA SE REALIZA de forma sencilla, en precios de compra-venta por la cantidad de stock en cada ciudad.

ADEMÁS DE LAS BATALLAS navales, las ciudades pueden ser sitiadas por piratas



¿QUIÉN DIO QUE SER UN RICO MERCANTE NO PUEDE SER SOCIALMENTE ACEPTABLE?



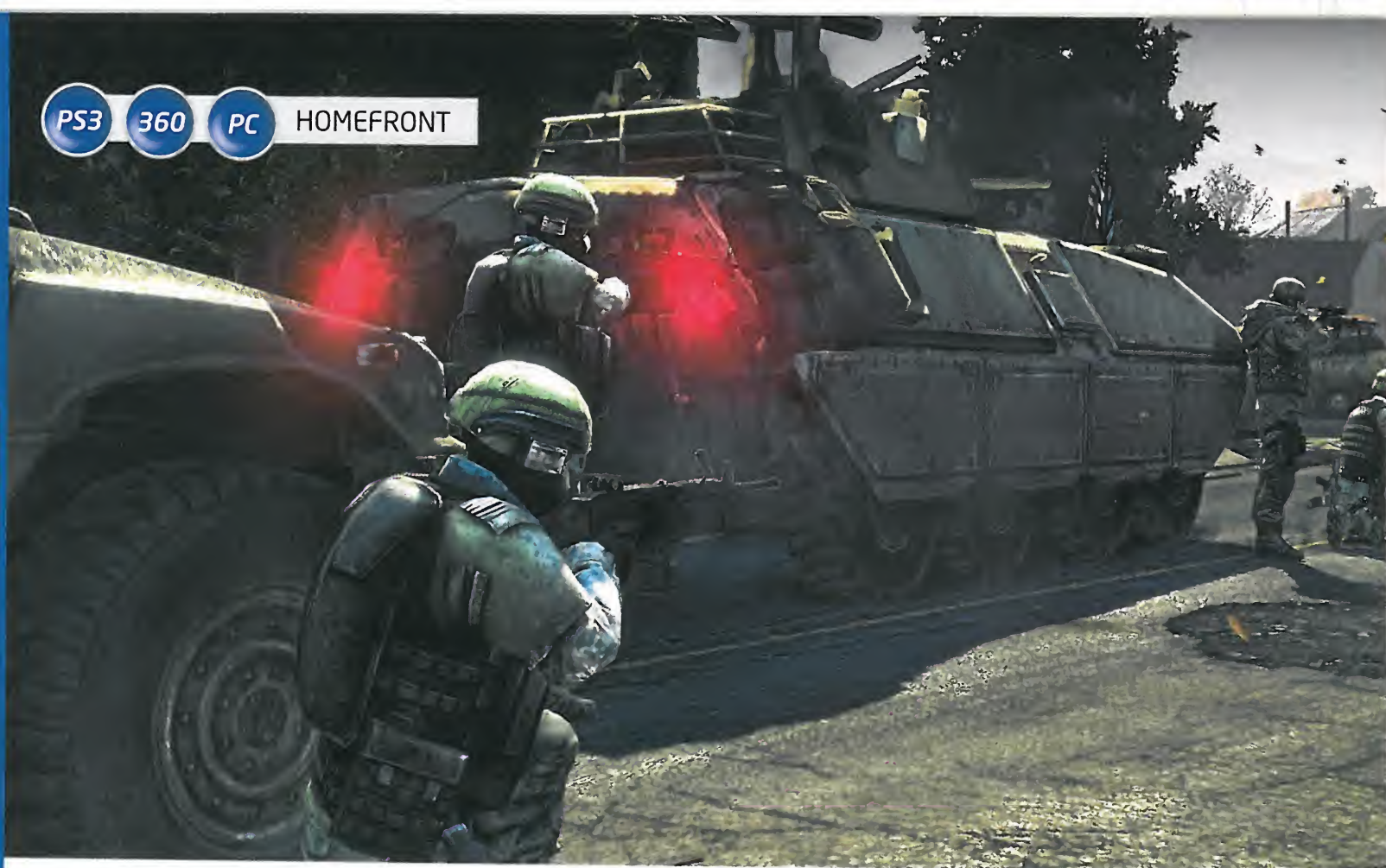


PS3

360

PC

HOMEFRONT



# EL COMIENZO DE LA III GUERRA MUNDIAL

Kaos Studios fantasea con el inicio de la Tercera Guerra Mundial en un intenso shooter en el que tendremos que luchar en terreno norteamericano ante la invasión de Corea del Norte. ¿Ciencia ficción o una posibilidad real en un futuro próximo pero incierto?

**M**ucho se ha fantaseado en el mundo del videojuego con la posibilidad de una Tercera Guerra Mundial. Sin embargo, pocas veces se ha tratado con tanto cuidado como en el título que nos ocupa, *Homefront*.

Basándose en hecho reales actuales, sucesos futuros probables y añadiendo algo de ficción se ha llegado a una conclusión simple que da pie a un frenético shooter en primera persona. La premisa de la que parte es la invasión de Estados Unidos por parte de una Corea del Norte convertida en superpotencia. Corre el año 2027 y el mundo tal y como lo conocemos hoy en día ya no existe. Las sucesivas crisis y enfrentamientos han cam-

biado el mapa político mundial hasta el punto de que un único estado cuenta con la supremacía mundial indiscutible, Corea del Norte. Gracias a una política expansionista más que acertada y a determinados acuerdos de colaboración, han logrado dominar gran parte de Asia e incluso de Occidente. Su próximo paso es la conquista de Estados Unidos por la fuerza. Para ello, han neutralizado las defensas enemigas mediante un pulso electromagnético, para después comenzar el ataque por la costa oeste del país.

La batalla inicial fue dura y sangrienta, contando las fuerzas orientales con una gran ventaja que les ayudó a tomar casi la mitad del país. Sin embargo no está

todo perdido, ya que parece que se están empezando a organizar pequeños grupos de resistencia a lo largo y ancho de Estados Unidos. Sus objetivos en un primer momento son de lo más modestos, pero quien sabe hasta donde podrían llegar tras una serie de victorias estratégicas...







## Homefront

Género:

FPS

Desarrolladora:

Kaos Studios

Editora:

THQ

Lanzamiento:

Marzo de 2011

Jugadores:

1

Online:

Si

Idioma:

Textos

Voces

## Un nuevo universo

## MÁS ALLÁ DE LA OBRA ORIGINAL

**E**l universo que se ha creado para este título resulta tan magno que ya se habla de secuelas y obras más allá del mundo de los videojuegos. El primer ejemplo de esto es la novela que están escribiendo John Milius y Raymond Benson localizada en los primeros días de ocupación norcoreana de Estados Unidos. Los autores han llegado a declarar que sería posible crear un gran número de historias localizadas en Londres u otros escenarios internacionales. Sólo las ventas del juego determinarán hasta qué punto será posible llegar a conocer todos estos eventos que tienen en su cabeza.



## LA HISTORIA CORRE

A cargo de John Milius, guionista de *Apocalypse Now*.



**LA TRAMA NOS LLEVARÁ a 2027**, una década caracterizada por el poder hegemónico de Corea del Norte.

Toda esta historia se ha creado con la ayuda de John Milius, guionista de *'Apocalypse Now'* o *'Amanecer Rojo'*, que dejó claro desde el primer momento que *Homefront* no iba a ser una historia de salvar al mundo, sino una historia humana sobre las hazañas de un pequeño grupo de hombres. Uno de estos seremos nosotros, un veterano de guerra con experiencia como piloto y con las armas. Por esto, ambas facciones estarán interesadas en hacerse con nuestros servicios. Pero, como



## Otras versiones

## VERSIÓN PARA PC EXTERNALIZADA

**E**l diseño y desarrollo de las versiones de sobremesa corre a cargo de Kaos Studios, responsables de *Warlines* para Xbox 360 y PS3. Sin embargo, la versión para PC se está creando en otro estudio, Digital Extremes. Su trabajo respetará a pies juntillas lo que veremos en consolas, aunque añadirá contenidos y permitirá servidores dedicados entre otras mejoras.

no podía ser de otra manera, caemos del lado aliado, tratando de ayudar a la resistencia a conseguir sus objetivos.

El estilo de juego bebe de fuentes como *Call of Duty* o *Half Life*. En su parte para un jugador ofrece una experiencia lineal y centrada en el combate de infantería, donde la variedad de situaciones estará presente en cada enfrentamiento. En su apartado multijugador los vehículos tendrán una mayor importancia. Para esta ocasión incluso cambia la ambientación, situándonos en las primeras batallas sobre suelo americano. ■





360

PS3

MOTO GP 10/11





# QUE NO CESE EL RUGIR DE LAS MOTOS

Se ha acabado el mundial de motociclismo, pero Capcom ya tiene casi lista la nueva entrega del videojuego oficial de Moto GP para seguir dándole a las motos.

PS3 360

Moto GP  
10/11

Género:  
Conducción  
Desarrolladora:  
Capcom  
Editora:  
Koch Media  
Lanzamiento:  
2011  
Jugadores:  
1-20

Moto GP 10/11

**C**apcom siempre aprovecha el último gran premio de la temporada para enseñar el título que está desarrollando para el próximo año. Tras las luces y sombras que acompañaron al título de este curso, los responsables de *Moto GP 10/11* han mejorado, y mucho, el nuevo juego, que llegará a las tiendas allá por el mes de marzo del año próximo.

Hace unos días, durante la celebración del Gran Premio de la Comunidad Valenciana, tuvimos ocasión de acudir a la presentación de *Moto GP 10/11*, en la que destacó la presencia de los pilotos de Moto GP Aleix Espargaró y Mika Kallio.

Como en la edición de este año, el juego aparecerá con todos los pilotos, motos y equipos de la temporada de motociclismo del 2010, en sus categorías de 125, Moto 2 y Moto GP. Así, podrás revivir los triunfos de Jorge Lorenzo, Toni Elías y Marc Márquez o cambiar la historia y ganar con Rossi, Pedrosa, Simón o Terol. Eso sí, justo cuando comience la nueva temporada 2011, una actualización gratuita



LOS CIRCUITOS  
ESTÁN RECREADOS al  
milímetro.



TAMBIÉN SE HAN IN-  
CLUIDO un buen número  
de nuevas cámaras.

## LA FÍSICA Y LA JUGABILIDAD HAN MEJORADO DE MANERA EVIDENTE

### Un piloto de videojuego

#### ESPARGARÓ DA SU VISTO BUENO

**E**n la presentación del juego asistimos a la paliza que, en tan sólo tres vueltas, le dio Aleix Espargaró a su compañero de equipo Mika Kallio con el nuevo título. Después, el piloto español del equipo de Moto GP Pramac Racing Team nos dio sus impresiones: "Me encanta. La versión de este año ha sido mejorada en muchos aspectos. Ahora los balanceos de la moto son tremendamente reales y el freno es mucho más suave que en años anteriores. Es mucho más real".



te permitirá correr con los cambios que se avecinan en la parrilla del mundial.

En cuanto a las mejoras que aporta la versión de este año, lo primero que nos entró por los ojos fueron sus mejoras gráficas. Los circuitos de este año están mucho más detallados, llenos de público que se mueve y agita sus banderas durante las carreras, los paddocks llenos de camiones, las pantallas que retrasmitten la carrera, el helicóptero que sobrevuela los circuitos... cientos de detalles que mejoran la experiencia visual. Pero también la sonora, ya que se ha mejorado mucho el sonido de las diferentes motos, grabadas todas ellas en condiciones similares. Las Ducati suenan como lo hacen de verdad, te lo aseguramos.

Pero la física es lo que más ha mejorado. El peso y centro de gravedad de cada moto, el balanceo mucho más realista, las caídas, las animaciones... Todo hace que la experiencia sea mucho más real y que el juego represente un reto mayor. "Más

real significa más difícil" era la frase que más repitieron durante la presentación los chicos de Capcom. Pero se ha añadido un sistema de ayudas completamente configurable que permite que cada jugador adapte la conducción a sus habilidades: de la completa simulación a las carreras más arcade.

El juego vuelve con sus modos clásicos 'Campeonato', 'Contra el crono', 'Carrera' y 'Online'. En el modo Carrera puedes crear a tu propio corredor y llevarlo a la gloria desde el anonimato de sus primeras carreras en 125 cc. El modo online vuelve a permitir las partidas de hasta 20 jugadores y esta vez aparece un modo cooperativo en el que, en medio de una carrera, un colega puede entrar en la partida para intentar taponar a tus rivales.

Por lo que pudimos ver y probar, el juego va a ser todo un regalo para los aficionados al motociclismo. Un título que mejora, en mucho, a la edición del pasado año. ■



PC

360

PS3

CRYSIS 2



# AQUÍ, DE CRYISIS CON LOS COLEGUITAS...

La continuación del milestone gráfico para portátiles desvela algunos de los detalles de sus novedosa experiencia multijugador. Con el nanotraje y a lo loco por una Nueva York debastada por las fuerzas alienígenas.

**C**uando se anunció que *Crysis 2* llegaría a consolas se produjo un revuelo importante. Por una parte estaban los jugadores de PC, atemorizados porque su adorada saga baje el pie del acelerador de la vanguardia tecnológica. En la situación contraria estaban los poseedores de los sistemas de sobremesa, deseosos de disfrutar de la simpatía experiencia de juego ideada por los chicos de Crytek.

En mitad de esta disyuntiva se encuentra el equipo de desarrollo, que ante la presión de la comunidad y de los medios tiene la obligación de brindarnos una experiencia de juego a la altura de las grandes obras maestras del videojuego. Quizá

esta presión fue la que hizo que el juego se retrasara desde su fecha original, finales de este año, hasta mediados de 2011.

Hasta la fecha se habían mostrado destellos de su modo para un jugador, descubriendo el nuevo emplazamiento que enmarca la acción, Nueva York, y algunas de las nuevas habilidades del personaje protagonista. Todo ello rehogado en unas gotas de libertad y salpicado de escenarios destructibles. Toda una joya que hace honor al primer juego de la saga.

Sin embargo, en esta ocasión se han desvelado nuevos detalles de sus opciones multijugador, siendo estos una parte importante de la experiencia de juego que prepara Crytek.

Mientras la campaña está siendo desarrollada por el equipo de la desarrolladora afincado en Frankfurt, las opciones sociales se están creando en el Reino Unido. Estos últimos incluirán seis modos de juego diferentes, aunque únicamente dos han sido desvelados hasta la fecha.

**NUEVA YORK, ESCENARIO** DE una de las mayores batallas en esta generación de consolas







## Crysis 2

Género:  
**FPS**  
Desarrolladora  
**Crytek**  
Editora  
**Electronic Arts**  
Jugadores:  
**1**  
Online:  
**Sí**  
Idioma:  
**Voces**   
**Textos**

Crysis 2



## UNA PECULIAR MEZCLA DE DOS TÍTULOS DEL CALADO DE COD:MW Y MIRROR'S EDGE

El primero es el clásico duelo a muerte por equipos. El segundo nos propone realizar antes que el equipo rival una serie de objetivos, generalmente de control o desactivación de objetos. Nada verdaderamente innovador si descartamos la peculiaridad del nanotraje, verdadera piedra filosofal que cimenta estos modos de juego.

Habrán seis clases con poderes radicalmente distintos. Cinco de ellas predefinidas, mientras que la sexta nos permitirá modificar los poderes que utilizaremos en cada batalla. Estos pueden ser camuflaje óptico, aumento de velocidad, un visor que nos avise de los daños... La mayor parte de estas características están extraídas de la campaña.

La otra clave de las opciones multijugador son los puntos de experiencia, que

una vez más nos recompensan por realizar determinadas tareas. Al aumentar de nivel desbloquearemos nuevas armas, habilidades, etc. En esto no se sale de los estándares del género marcados por el excelente *CoD: Modern Warfare*.

Tanto es así que podría definirse en muchos momentos a su jugabilidad como una mezcla simpar entre este título y

*Mirror's Edge*, por la versatilidad del protagonista y su habilidad para saltar, escalar, esquivar o deslizarse por el escenario.

Por supuesto, aún quedan un buen puñado de sorpresas, pero lo que hemos podido ver hasta el momento no nos ha decepcionado desde el punto de vista jugable, aunque -al menos en los modos multijugador- baje el listón gráfico. ■

**LAS HABILIDADES DEL  
TRAJE** son la piedra angular de la jugabilidad.





360 PS3

## Fight Night Champion

Género: Deportes  
Desarrolladora: EA Sports  
Editora: Electronic Arts  
Lanzamiento: 1ª mitad 2011  
Jugadores: 1-2  
Online: SI

360 PS3 FIGHT NIGHT CHAMPION



# DE VUELTA AL MEJOR CUADRILÁTERO

Las luces vuelven a encenderse, los púgiles calientan en los vestuarios y sus entrenadores dan las últimas indicaciones. Vuelve Fight Night, y esta vez va a por el campeonato.

**A**unque el boxeo no sea un deporte mayoritario dentro de nuestras fronteras, sí que goza de gran popularidad en otras partes del mundo. Esto no ha sido óbice para que un gran número de títulos basados en este mundo llegarán hasta nuestras tierras, con mayor o menor éxito.

El último en intentar conquistar nuestros corazones a base de puñetazos fue *Fight Night Round 4*. Ahora se prepara una nueva secuela de esta franquicia que promete superar a sus predecesores en todos los aspectos.

En primer lugar el aspecto gráfico hilará incluso más fino, con un modelo de daños dinámico, físicas en la sangre y músculos... En definitiva, contará con un nivel de detalle capaz de hacernos dudar si estamos ante un videojuego o ante una retransmisión deportiva.

Sin embargo esta pequeña gran evolución no es más que una mejora superficial si lo comparamos con el gran cambio en su jugabilidad, remapeando el sistema de con-

trol completamente. El objetivo ha sido la accesibilidad de la franquicia al tiempo que se aumentan las posibilidades en cada combate.

A partir de ahora se acabaron los movimientos raros con el stick, cada dirección de los 360 grados será un golpe diferente. También se está incorporando un sistema de defensa automática, en función de los reflejos de nuestro púgil, que nos permitirá cubrirnos y atacar de una manera mucho más realista. La guinda a esta serie de modificaciones jugables la pone el modificador de fuerza para nuestros puñetazos, que sustituye a los anteriormente llamados Haymakers.

Por otra parte, los modos de juego también sufrirán un pequeño lavado de cara, tanto en su vertiente desconectada como en la online. Se tratará de hacer más hincapié en la variedad de entrenamientos y las opciones de gestión de nuestro boxeador, al tiempo que se mantendrá la intensidad de los combates. Una apuesta segura con un gran gancho de izquierda. ■

## Boxeo no oficial SIN LICENCIAS REALES

**U**na de las claves de *Fight Night Champion* es la ausencia de licencias federativas. Esto ha permitido al equipo de EA Vancouver una flexibilidad sin precedentes a la hora de moldear el modo carrera. Este hecho no es óbice para que no cuente con púgiles reales, ya que la compañía canadiense ha contactado con unos 60 boxeadores actuales y pasados para que aparezcan en este prometedor título de boxeo.



EL DETALLE DE BOXEADORES y rings es increíble.





# DESATA EL PODER DEL PINCEL

IGN  
**BEST  
OF E3  
2010**  
**WINNER**  
Mejor juego de Wii™



[www.disney.es/mickey](http://www.disney.es/mickey)



©Disney. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. Product names and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change.

Wii™





# > Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento



64 Need For Speed Hot Pursuit



68 God of War: Ghost of Sparta



70 Rock Band 3

72 Fallout New Vegas

74 Fable 3

76 DJ Hero 2

80 Star Wars: El Poder de la Fuerza II

82 007 Goldeneye

84 Final Fantasy XIV

85 James Bond: 007 Blood Stone

86 WRC

87 Hearts of Iron III: Semper Fi

88 Los Sims 3

89 Trackmania

90 Split/Second Velocity

91 Majin

Y muchos más



360

PS3

PC

CALL OF DUTY: BLACK OPS

## EL DISPARO MAS CERTERO

Treyarch recoge orgulloso el relevo de Infinity Ward y demuestran que son capaces de lo mejor cuando se lo proponen.

**P**osiblemente estamos ante el título más deseado del año, del que más se ha hablado y, también del que más se ha llegado a dudar durante los últimos 365. Ahora, por fin, podemos juzgar la obra de Treyarch y dilucidar si aquellas bravuconadas que nos contaba Mark Lahmia en nuestro número 21 se hacen realidad o se quedan en simples promesas.

Afortunadamente solo podemos aplau-

dir el resultado del arduo trabajo de Treyarch en esta titánica obra de arte hecha pixel y polígono. Cada segundo en *Call of Duty: Black Ops* se puede definir como brutal, épico... Casi perfecto. Se trata de un título redondo que consigue cumplir todos los objetivos que se marca en cada una de sus tres ramas de juego.

Por un lado está el modo Campaña, presentado en forma de flashback y con un estilo y ritmo digno de mención. La varie-





dad de escenarios y situaciones sólo es comparable a la calidad del argumento que enmarca la aventura, firmado por el mismo David Goyer, responsable del libreto de 'El Caballero Oscuro'.

Por supuesto, tiene un par de pequeños peros que no podemos dejar de lado. Su escasa duración -unas 6 horas- y una IA de compañeros y enemigos algo mejorable. A pesar de ser más longeva que la campaña de *Modern Warfare 1 y 2*, no quedan grandes alicientes para rejugarla una vez que finalicemos la historia. Ahí es donde un modo cooperativo al estilo *World at War* habría venido como anillo al dedo.

En cambio, la decisión de la desarrolla-

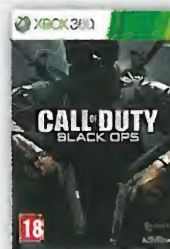
## OTRO AÑO MÁS, EL LISTÓN DE LOS SHOOTERS EN PRIMERA PERSONA VUELVE A SUBIR UN POCO MÁS GRACIAS A CALL OF DUTY

dora californiana ha sido separar completamente cada una de las modalidades. De esta manera, la única posibilidad de cooperar con nuestros amigos es a través del modo zombi, algo limitado en cuanto a mapas, pues incluye únicamente uno por defecto, añadiéndose otro más al finalizar el juego (y otro secreto a modo de minijue-

go para los más avisados). En sucesivas descargas se promete ampliar contenido, pero nos parece a todas luces insuficiente, aunque tremendamente entretenido y recurrente.

La última pieza del puzzle la forman las modalidades multijugador, tanto de manera local (pantalla partida o en red) »

PC PS3 360



### Call of Duty: Black Ops

Género: FPS  
Desarrolladora: Treyarch  
Editora: Activision  
Precio: 70,95€ (360, PS3) 60,95 € (PC)  
Jugadores: 1-4  
Online: Si  
Idioma: Voces Textos

Pegi



www.pegi.info

### Las notas

Gráficos	Sonido
9.3	9.5
Jugabilidad	Adicción
9.5	9.4

Nota final

9.5

### La opinión

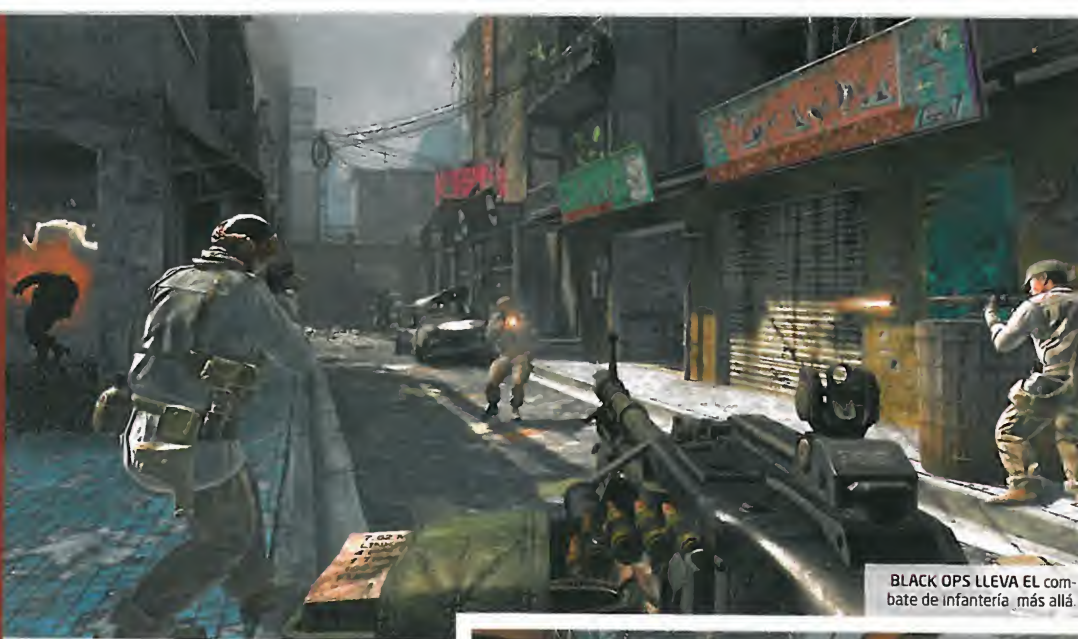
ESTE BLACK OPS es un juego redondo que a buen seguro nos tendrá pegados a los mandos durante meses y meses gracias a sus intensos y variados modos de juego multijugador y a su excelente historia en solitario. Si juegas en PC restale un puntito a la nota final.



Por Juan "Xcast"

MARCAPLAYER 61





BLACK OPS LLEVA EL combate de infantería más allá.

» como a través de los distintos sistemas de juego de cada plataforma. En las consolas de sobremesa su funcionamiento es excelente, pero falla en ocasiones la versión para compatibles. Nada preocupante, aunque resulta ser un lunar en su historial.

Dejando este error aparte, encontraremos un gran número de mapas y modos de juego, todos ellos bien llevados y más que aptos para entretenernos durante horas y horas hasta convertirlo en un título casi infinito. Habría que añadir también las novedades de esta entrega en este apartado, como son las opciones de personalización y el cine para visionar y colgar nuestras películas en la red de redes. Parece que Treyarch ha conseguido imprimir su personalidad al producto sin dejar de lado el importante legado de anteriores entregas de la saga.

Esta última frase podría además hacerse extensible a la totalidad del programa, empezando por el extraordinario apartado gráfico, capaz de moverse a 60 imágenes por segundo en todo momento con un alto nivel de elementos en pantalla. Esta excelencia también tocaría el diseño del propio juego en sí e incluso su apartado sonoro, simplemente genial, mezclando melodías originales y orquestadas junto a un doblaje a nuestro idioma a la altura de las circunstancias.

En resumidas cuentas, parece que la polémica con Infinity Ward no ha afectado finalmente a la calidad de la entrega de este año de *Call of Duty*. Y es que *Black Ops* es un título obligatorio para aquellos que disfrutan de los grandes títulos de acción, tanto si se va a jugar online como si nuestra intención es exprimir la experiencia en solitario. Una vez más, el listón para el año que viene vuelve a subir un poco. ■

62 MARCAPLAYER



ESTE HOMBRE ECHA VERDADERAS chispas...



HUE SERVIRÁ DE ESCENARIO para el multi y la campaña.



- > Acabado técnico excelente e impecable a todos los niveles.
- > Variedad en el desarrollo de la acción.
- > Muchos modos de juego.

#### ↑ Arriba y abajo

- > Pequeños errores de la IA jugando en solitario.
- > ¡Queremos más zombies!
- > La versión de PC es peor.

## Interferencias



APOCALYPSE NOW



COD WORLD AT WAR



COD MODERN WARFARE 2

## Tres versiones

## DIFERENCIAS NOTABLES

U n producto de la importancia de este debe ser tratado con sumo mimo. Por eso, cada una de las versiones que nos llegarán tiene sus peculiaridades. En las plataformas de sobremesa, Xbox 360 se muestra algo superior a la consola de Sony. Sin embargo (y como no podía ser de otra forma) en PC se disfrutará de la mejor experiencia audiovisual, siempre que tengamos un equipo a la altura de sus requerimientos. En este último caso se permite incluso servidores dedicados. Por contra, ofrece algunos problemas de rendimiento y falta de optimización. Detalle que echa por tierra la primera impresión de este *Black Ops*.

Es más recomendable jugarlo en consola, aunque resultará un título intenso y de gran calidad en cualquier plataforma, de esos que se convierten en candidato automático a juego del año.





CONSTRUYE CIUDADES,  
MODELA UN MUNDO

# Cities XL 2011

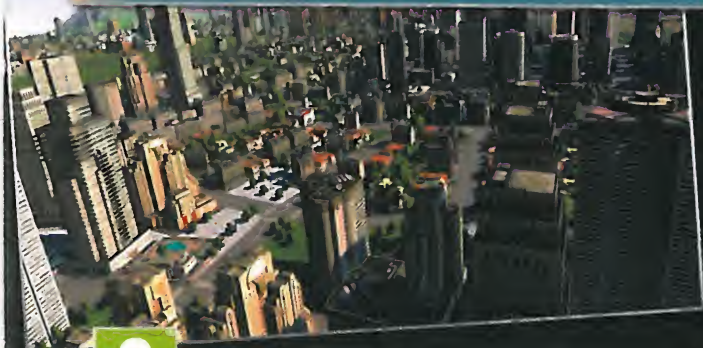
EL NUEVO REFERENTE EN EL MUNDO DE LOS JUEGOS  
DE CONSTRUCCIÓN Y GESTIÓN DE CIUDADES

"...UNA SIMULACIÓN PERFECTA DE LA CONSTRUCCIÓN  
DE UNA CIUDAD".

-MERISTATION.COM

"UN GRAN JUEGO DE GESTIÓN DE CENTROS URBANOS".  
- 3DJUEGOS.COM

"...EL SIMULADOR MÁS COMPLETO DEL MOMENTO".  
- VANDAL.NET



En el planeta **Cities XL**, puedes imaginar y desarrollar ciudades de todos los tipos y tamaños. De una megalópolis de millones de ciudadanos a un balneario elegante, pasando por una ciudad industrial, **¡todo es posible en Cities XL 2011!**

Podrás beneficiarte de una increíble colección de **más de 700 edificios y monumentos, y 47 tipos de mapas** de construcción con entornos variados y realistas.

**CITIES XL 2011** permite, por primera vez en un juego de este tipo, ir más allá de la mera creación de una ciudad: conecta todas las ciudades que hayas creado por medio de un sistema de comercio real, especializa algunas de ellas para que cubran las necesidades de las demás y crea un equilibrio económico a escala gigantesca.

Como alcalde de tus ciudades virtuales, tendrás que encontrar el equilibrio justo entre desarrollo económico, capacidad de atracción, gestión de transportes (tráfico, autobuses, metro...), contaminación, servicios, impuestos y actividades.

Con **Cities XL 2011**, ¡disfruta de una libertad nunca vista en un constructor de ciudades!



ÚNETE A LA COMUNIDAD EN  
**WWW.CITIESXL.COM**







# NEED FOR SPEED SE PONE MACARRA

*Burnout* se arrenjunta con las finas tesituras de una franquicia muy clásica como es *Need for Speed*. El hijo de tal unión, casi bastardo, sería capaz de hacer a las tortugas volar. Todo un ejemplo a seguir entre la juventud del barrio.

**E**n 1994 nacía una nueva saga de conducción de mano de Electronic Arts, *Need for Speed*. Una de las premisas inquebrantables de este título fue ofrecer coches reales tratando de ser lo más fieles posible. Su éxito fue destacable, pero no fue hasta su tercera entrega cuando esta franquicia se destapó como un verdadero best-seller. El subtítulo que acompañó al perenne *Need for Speed* en aquella ocasión fue *Hot Pursuit*, y aún hoy es el título más vendido de la saga.

Quizá por esto las mentes pensantes de Electronic Arts han querido volver a

las raíces de aquel título, tratando de rememorar viejos laureles. La diferencia está en que en este caso el equipo desarrollador detrás del proyecto es Criterion. Este estudio afincado en las afueras de Londres ha adoptado como suya la franquicia, dotándola de un toque personal que solo ellos saben darle.

Y es que si durante los últimos años han deleitado a los aficionados a las carreras arcade con *Burnout*, en esta ocasión tenían que aprovechar todas esas características que tan bien les han funcionado. De esta manera encontraremos coches reales reproducidos con todo lujo de detalles, persecuciones



**MEZCLA LO MEJOR DE BURNOUT CON NFS**



## El condado de Seacrest

### LA CARRETERA ES MI PATIO DE RECREO

La totalidad de las pruebas tendrá lugar en el llamado condado de Seacrest. Se trata de un lugar ficticio creado expresamente para la ocasión por parte de Criterion. Muchas de las zonas están extraídas de distintas partes de California y la costa oeste de Estados Unidos, por lo que tendrá ese inconfundible sabor yanki. Serán un total de 160 kilómetros de carreteras a nuestra disposición. La única pega es que únicamente podremos disfrutar de total libertad de movimientos cuando entremos en el modo de conducción libre, donde la policía no tratará de ponernos las cosas difíciles y tendremos que dedicarnos a pasear como si lleváramos a Miss Daisy en el asiento trasero de nuestro sedán.



LA HORA Y LA climatología de las carreras serán variables siempre.



POLICÍAS CONDUciendo UN REVENTÓN. Temblad cacos de poca monta.

## EL AUTOLOG RESULTA SER LA MAYOR INNOVACIÓN DEL TÍTULO, JUEGA CON TUS AMIGOS AUNQUE ESTÉN OFFLINE

por parajes semi-reales, largas curvas perfectas para altas velocidades.... Pero al mismo tiempo se le ha añadido el frenetismo de su otra saga. Ahora veremos choques espectaculares, un manejo que les será muy familiar a los fanáticos de *Burnout*, la misma mecánica de recargar nitro, el tráfico en las carreteras (aunque en esta ocasión sea más escaso de lo habitual), etc.

Este explosivo cóctel funciona a la mil maravillas sobre el asfalto, contentando a todo tipo de jugadores, tanto los que probaron el título original como aquellos que se suben por primera vez a este particular coche.

Por supuesto, este *Need for Speed Hot Pursuit* incluye elementos originales que le diferencian tangencialmente de sus rivales. El mejor ejemplo son las dos campañas separadas que nos permiten vivir la experiencia de juego desde la perspectiva de los corredores o como policías que intentan hacer cumplir la ley. Esto último es casi una novedad en el género automovilístico. Resulta ser un soplo de aire fresco que no termina de cuajar a la perfección por el escaso número de modos de carrera disponibles. Tampoco son excesivos los 'poderes' a usar en carrera para escapar o cazar al enemigo, aunque en realidad

este es un detalle menor que no se acabará notando gracias a los continuos desbloques en el modo campaña.

Lo que sí resulta ser un añadido redondo es el Autolog, una especie de Facebook que nos permitirá jugar contra nuestros amigos aunque ellos no estén online. Podremos postear nuestros tiempos, fotos, pensamientos, etc, solo para intentar retar a la comunidad de jugadores. Además, el propio juego se ocupa de recomendarnos distintos eventos en función de nuestros gustos, de lo 'de moda' que esté una determinada prueba... Es una idea brillante que contribuye a aumentar la rejugaridad del título. Hasta tal punto supone un paso adelante que los futuros juegos

### Interferencias



PIENSA EN UN SUPERDEPORTIVO. NFS Hot Pursuit seguro que lo tiene

- > Respeta sus raíces e innova.
- > El Autolog es todo un descubrimiento.
- > El ritmo de las carreras, frenético.

### Arriba y abajo

- > Pocas opciones de juego online.
- > Tráfico algo escaso.
- > Echamos de menos algo más de libertad.

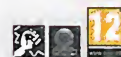
360 PS3 PC



### Need for Speed Hot Pursuit

Género: **Conducción**  
Desarrolladora: **Criterion**  
Editora: **Electronic Arts**  
Precio: **71,90 € (360, PS3); 50,95 € (PC)**  
Jugadores: **1**  
Online: **Sí**  
Idioma: **Voces Textos**

### Pegi



www.pegi.info

### Las notas



### Nota final

9.0

### La opinión

UNA GRAN VUELTA de tuerca a un género muy trillado como el de los arcade de conducción. Un buen reinicio para esta franquicia que aún tiene espacio para mejorar. Esperemos que se dé la oportunidad a Criterion de intentarlo próximamente.



Por Juan "Xcast"





» de conducción de Electronic Arts incorporarán esta función de serie.

Aparte de esta funcionalidad, también encontraremos los clásicos modos de carrera contra usuarios online a través de internet (que no a pantalla partida, puesto que no se incluye esta opción). La estabilidad de la línea es correcta, pero los modos de juego acaban cojeando con el paso de las horas. Parece que los chicos de Criterion han echado poca imaginación a la hora de diseñar los diferentes tipos de carrera.

## HOT PURSUIT SUPONE EL PRINCIPIO DE ALGO GRANDE EN LA CONDUCCIÓN

En cuanto a las cuestiones técnicas, destaca por encima del conjunto el condado de Seacrest, escenario donde se desarrolla la totalidad de la acción. Una gran extensión de terreno repleta de autopistas con una variedad paisajística que ya querría para sí Paracuellos del Jarama. Todas las rutas están interconectadas. Quizá por eso los jugadores se quedaran con ganas de tener algo más de libertad a la hora de correr las distintas pruebas, siempre repletas de atajos, pero con una única ruta real por la que

avanzar. El resto del conjunto cumple con buena nota, con diversos efectos gráficos de lo más trabajado y una estabilidad de imagen loable. Sin embargo *Need for Speed Hot Pursuit* 'solo' es capaz de correr a 30 imágenes por segundo, detalle que los más puristas acabarán echando en cara al programa.

Donde no hay pegas es en el apartado sonoro, con una emisora de radio avisándonos de nuestros perseguidores y perseguidos, al más puro estilo del *Hot Pursuit* original. La banda sonora se mueve entre el rock y los ritmos electrónicos, compaginándose con la acción mostrada en pantalla de una manera más que correcta.

En líneas generales podemos decir que este nuevo *Hot Pursuit* cumple con su objetivo (ofrecer las carreras más intensas de la temporada), aunque hay detalles que podrían mejorarse en un futuro (variedad de modos y poderes, tasa de imágenes, libertad a la hora de conducir, número de coches en carretera simultáneamente...). *Need for Speed Hot Pursuit* es el principio de algo grande en este género. ■

### A matar

### SÚPER PODERES AUTOMOVILÍSTICOS

**C**ada facción tiene unos 'poderes' diferenciados. Los policías podrán usar bloqueos de carretera, helicóptero de seguimiento, pinchos en la carretera y un pulso electromagnético. Por su parte, los corredores también podrán usar los pinchos y el pulso, incorporando un turbo y jammer que desactivará los radares de la policía. En campaña los tendremos que ganar. Online siempre estarán disponibles.



LA MAYOR ALIANZA ENTRE  
HOMBRE Y BESTIA SE HA FORJADO

# Majin and the Forsaken Kingdom™

26 DE NOVIEMBRE DE 2010



COMPRANDO EL JUEGO TE LLEVAS  
4º DLC "TRAJE NINJA" DE REGALO

12  
www.pegi.info

Majin and the Forsaken Kingdom™ & © 2010 NAMCO BANDAI Games Inc.  
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft, Association.  
"B" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.



PS3  
PlayStation 3

XBOX 360

BAN  
DAI





GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA



# KRATOS TAMBIÉN TIENE SU CORAZONCITO

La aventuras del héroe espartano continúan con un nuevo capítulo en formato portátil, que consigue llevar la tecnología de PSP a límites insospechados.

**U**n servidor sigue pensando que, tal vez, *Chains of Olympus*, la primera incursión de Kratos en PSP, es el mejor título que nuestros dedos habían manoseado en la portátil de Sony. Y parece que sólo una segunda entrega va a ser capaz de destronarlo de ese privilegiado honor. *Ghost of Sparta*, además de agrandar el mito de Kratos y sus aventuras jugables, nos ofrece un espectacular juego de acción de los que pocas veces más aparecerán en la pequeña pantalla de la consola portátil de Sony.

En esta nueva aventura, en la que Ready at Dawn y Santa Mónica Studios han colaborado codo con codo, se nos presenta a un Kratos divino, ocupando el trono del Dios de la Guerra, pero atormentado por las visiones que todavía mantiene de su pasado mortal. Con un espectacular guión, el objetivo del Fantasma de Esparta será en esta aventura encontrar y liberar a su hermano Deimos, condenado en algún lugar del inframundo. Para ello, como siempre, no dejará deidad o criatura mitológica con cabeza.



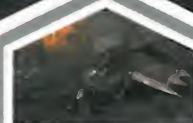
## Espectacularidad técnica PROMESAS CUMPLIDAS

**M**uchas fueron las promesas de Ready at Dawn sobre llevar al límite la tecnología de PSP, y todas ellas se han cumplido: muchos más enemigos en pantalla, mucho más grandes y con unos escenarios ricos en detalle y en constante movimiento. La Atlántida recreada al milímetro mientras se destruye, por obra de Kratos.





**AHORA HAY MÁS ENEMIGOS**  
en pantalla, ahora es más  
difícil.



- > Técnicamente impecable, un nuevo techo para PSP.
- > La ambientación y el guión, geniales.
- > Muchos extras para rejugarlo varias veces.
- > Nuevos combos y armas.

#### Arriba y abajo

- > Es una aventura algo corta.
- > Pocos cambios en la jugabilidad con respecto a títulos anteriores.

**SCYLLA, EL MONSTRUO MARINO** de la mitología griega, será un hueso duro de roer.

## LA VIOLENCIA Y LOS DESNUDOS SEGUIRÁN APARECIENDO EN EL JUEGO

La aventura mantiene la jugabilidad a la que todos los fans de *God of War* están acostumbrados, pero con algunas nuevas habilidades (combos aéreos, nuevas armas, nuevas combinaciones de botones, agarres, etc.) que multiplican la experiencia. La acción nos lleva a la mismísima Atlántida, el mítico reino de Poseidón, además de a Creta y diferentes localizaciones (míticas o reales) del mediterráneo clásico. Allí Kratos debe enfrentarse a todo tipo de criaturas, de todos los tamaños y con una gran variedad de poderes que nos lo pondrán cada vez más difícil.

La mayor virtud de esta obra de arte en formato UMD (o juego descargable) es que combina a la perfección las animaciones y escenas espectaculares con una acción y una jugabilidad adictiva, compleja y altamente satisfactoria. Llegar a dominar todos los movimientos y habilidades de Kratos y saber quitarnos de encima a todos los titanes y criaturas que nos asaltan, mientras asistimos a una auténtica película de acción, es la tónica general del juego. Unos gráficos espectaculares, una ambientación y un diseño de los escenarios (que arden o se derrumban junto a



nosotros) completan la experiencia. Como siempre, los típicos QTE para rematar a los titanes le da a las escenas de lucha una espectacularidad extra.

Como ha pasado siempre con la saga, este juego es también algo corto, y sólo rejugando varias veces la aventura en las distintas dificultades se le saca todo el jugo a este impresionante título. ■



### God of War: Ghost of Sparta

Género: **Acción**  
Desarrolladora: **Ready at Dawn**  
Editora: **Sony**  
Precio: **29,95 €**  
Jugadores: **1**

Online: **No**  
Idioma: **Textos Voces**

**Pegi**

**18**  
www.pegi.info

### Las notas

Gráficos	Sonido
<b>9.8</b>	<b>9.0</b>
Jugabilidad	Adición
<b>9.0</b>	<b>9.6</b>

### Nota final

**9.5**

### La opinión

**ESTÁBAMOS SEGUROS** DE que Kratos no nos defraudaría. Esta entrega es el mejor videojuego de PSP a nivel técnico que verás alguna vez y su cuidada jugabilidad y ambientación te cautivarán. Tal vez sea corto, pero se puede y debe jugar una y otra vez.



Por **G. Maeso**



360 PS3 Wii ROCK BAND 3



# APRENDIENDO A TOCAR, DE VERDAD

Los chicos de Harmonix dan una vuelta de tuerca más a los juegos musicales y revolucionan, otra vez, este género. Nuevos instrumentos para triunfar.

**A**unque los títulos musicales se han seguido multiplicando y sacando a la luz juegos monográficos que, más allá de ensalzar el nombre de algún grupo concreto, no han añadido nada nuevo al género, sabíamos que podíamos confiar en Harmonix. Y es que para la tercera entrega de su *Rock Band* los creadores originales de *Guitar Hero* se guardaban un as en la manga: nuevos instrumentos y nueva experiencia de juego.

Una vez que la voz y la batería habían logrado un grado de realismo difícilmente

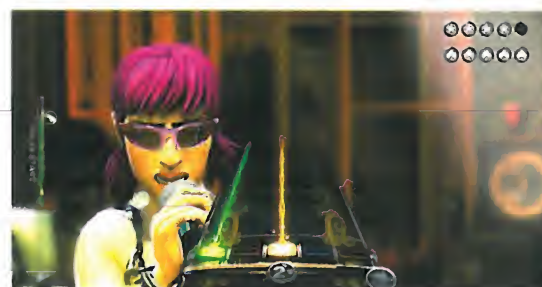
superable, había que meter mano a la guitarra de botones, que seguía a años luz de la experiencia con una guitarra de verdad. Para ello Harmonix y MadCatz han creado una guitarra con seis cuerdas para rasguear y tantos botones como trastes y cuerdas tiene una guitarra Fender convencional. Así, tocando con el modo Guitarra Pro, el jugador toca como lo haría con una guitarra de verdad. De hecho, si tienes una guitarra eléctrica con conexión midi, sólo tienes que adquirir un periférico, que también pone a la venta MadCatz, y podrás jugar al juego sin



- > Los nuevos instrumentos.
- > El cuidado aspecto gráfico.
- > Las opciones de personalización, los objetivos...

## Arriba y abajo

- > El repertorio es un poco flojo.
- > Los modos 'pro' son demasiado 'pro'.
- > Pocos modos de juego.

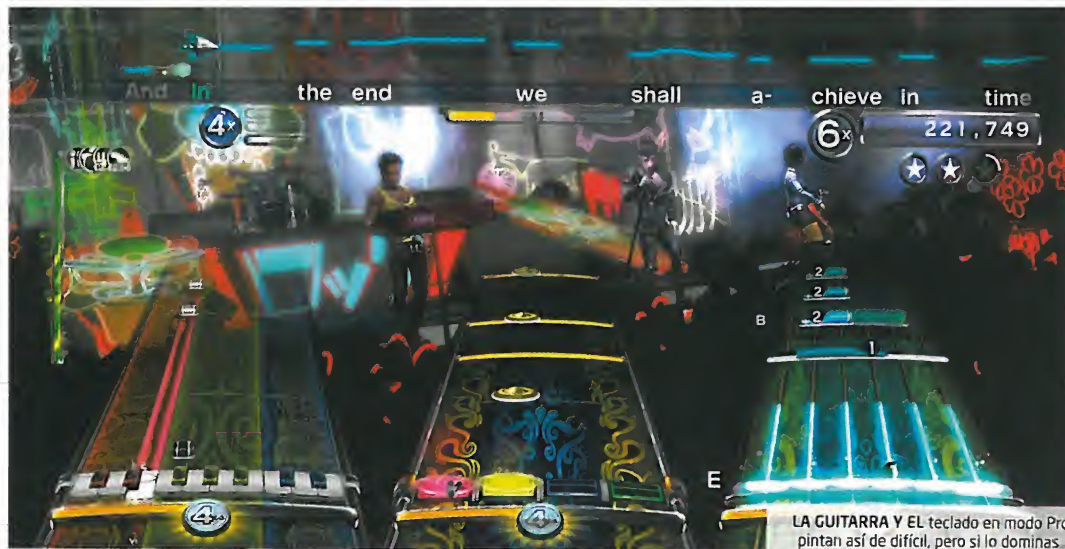


## Desafíos de carretera

### SAL DE GIRA CON EL GRUPO

**U**no de los modos de juego más atractivos son los desafíos de carretera. En ellos tú y tu banda tenéis que conseguir interpretar a la perfección repertorios creados por ti o aleatorios en diferentes locales de la ciudad. Además de los puntos convencionales hay que completar objetivos concretos para ganar extras.

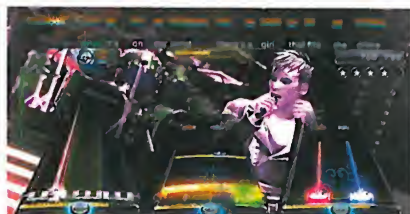




LA GUITARRA Y EL teclado en modo Pro pintan así de difícil, pero si lo dominas.



LAS ANIMACIONES EN CADA canción, en cada escenario, son diferentes.



## LA GUITARRA PRO Y EL TECLADO SON INSTRUMENTOS CASI REALES, ¿TE ATREVES CON ELLOS?

### Interferencias



ROCK BAND 2



CURSO DE GUITARRA



CURSO DE PIANO

necesidad de adquirir ningún instrumento de plástico. Y, además de la guitarra y el bajo Fender a juego, por si fuera poco, con esta nueva versión hace su aparición el teclado. El nuevo instrumento nos permite emular, en modo fácil o modo pro, a los héroes de las teclas.

La inclusión de los nuevos instrumentos (también hay una nueva versión de la batería con tres platos y un pedal de charles) ha influido mucho en la selección del 'set list' del juego, repleto de canciones con teclados para aprovechar el nuevo instrumento. Así, aunque predomina el rock clásico, se puede decir que la selección de canciones es para todos los gustos.

Además, se han mejorado mucho los modos de juego, donde destaca la posibilidad de hacer crecer tu nueva banda desde sus inicios (en el local de ensayo) hasta sus giras y bolos por los mejores locales del mundo. A base de cumplir objetivos (desafíos de carretera, selección de repertorios y

hasta conseguir clavar esos solos que se te resisten) irás ganando fans, dinero y fama y conseguirás que tu banda se haga famosa. Se ha incluido ahora la posibilidad de que diferentes jugadores se unan al concierto en medio de una canción, o que lo abandonen cuando quieran.

Además, contamos con unos completísimos tutoriales para aprender a manejar con

precisión los nuevos instrumentos. Creemos, los modos 'pro' son verdaderas clases profesionales de música que te ayudarán a dominar la guitarra, el piano, la batería...

Y lo mejor es que puedes seleccionar un objetivo (de la lista de trofeos o logros) y el juego te prepara para que lo cumplas al instante. ¡Qué comience la música! ■



LA NUEVA GUITARRA DE seis cuerdas, el teclado y el conector para instrumentos MIDI.



### Rock Band 3

Género: Musical  
Desarrolladora: Harmonix  
Editora: Electronic Arts  
Precio: 60,95€ (PS3, 360); 50,95€ (Wii)  
Jugadores: 1-8  
Online: Si  
Idioma: Textos

### Pegi



www.pegi.info

### Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	9.2
Jugabilidad	Adición
8.2	8.2

### Nota final

8.6

### La opinión

ES MUY DE agradecer que se innove en este género que se ha saturado y quemado tan rápido. Los nuevos instrumentos que ha añadido Rock Band 3 son un salto de calidad, pero solo asequibles a músicos o a gente con ganas de llegar a serio.



Por G. Maeso



360

PS3

PC

FALLOUT NEW VEGAS



# ESTE YERMO ME SUENA, AUNQUE QUIZÁS NO

Obsidian ha conseguido lo que parecía imposible: Mejorar *Fallout 3* incorporando elementos pertenecientes a las primeras entregas de la saga.

**T**ras varios meses de seguimiento, por fin hemos podido jugar largo y tendido con este capítulo de la saga *Fallout*, desarrollado, en esta ocasión, por el equipo de Obsidian, donde recayeron muchos de los profesionales pertenecientes a Interplay, autores de las dos entregas originales de los años 90.

Y este dato, que puede parecer meramente anecdótico, se convierte en clave para entender por qué *Fallout New Vegas* es un juego mucho más completo que su predecesor. Decir que es lo que

debió ser *Fallout 3*, —como se ha llegado a escuchar en otros foros— se nos antoja algo injusto, pues *Fallout 3* es, ante todo, un gran título, Juego del Año 2008.

Pero lo que también es cierto es que *Fallout New Vegas* se acerca mucho

**LA MUNICIÓN, EL MODO  
HARDCORE O EL 'CRAFTING',  
CAMBIAN EL JUEGO, EN TODO**

## Armas

### MUNICIÓN Y MODIFICACIONES

**M**ás decisivas las primeras que las segundas, ahora será necesario tener en cuenta aspectos más roleros como el índice de protección de una armadura o incluso su existencia o no. Asesinar a un bandido con una de esas armaduras se convierte en casi imposible sin munición perforante. Igualmente, mirillas, silenciadores y algunas mejoras en armas de energía, harán las delicias de los 'killers' del desierto de Mojave.





360 PS3 PC



## Fallout New Vegas

Género:

Rol

Desarrolladora:

Obsidian

Editora:

Bethesda

Softworks

Precio:

71,90 € (360,

PS3); 50,95 € (PC)

Jugadores:

1

Online:

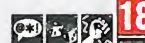
No

Idioma:

Textos

Voces

Pegi



www.pegi.info

## Las notas

Gráficos Sonido

8.0 9.5

Jugabilidad Adicción

9.0 9.6

Nota final

9.5

## La opinión

MÁS ALLÁ DE evidentes cuestiones técnicas y algunos bugs, *Fallout: New Vegas* es el juego de rol del año, con un desarrollo mucho más elaborado y la incorporación de aspectos tan vitales como la munición o las modificaciones.



Por Duardo

MARCAPLAYER 73

EL USO DE ATUENDOS de otras facciones te permitirá acercarte a ellas sin ser atacado.

MOMENTOS CUMBRE DE LAS dos primeras entregas tienen aquí sus guiños.

NEW VEGAS, COMO NEW Reno en *Fallout 2*, es una ciudad con mucha vida, vicio y contrastes.

## Interferencias



FALLOUT 3



FALLOUT 2



MAD MAX

> La historia y su desarrollo es espectacular.  
> La ingente cantidad de misiones y tramas secundarias.  
> El modo hardcore y el uso de municiones.

## Arriba y abajo

> Amigos de Bethesda, el motor gráfico empieza a oler un poco.  
> El 'crafting' es algo confuso.

más al tipo de rol que sus predecesores ofrecían en aspectos como un sistema de facciones más avanzado, el uso de compañeros, la verdadera importancia de las habilidades adquiridas a la hora de avanzar en la trama y resolver puzzles o el modo hardcore (ojo, con él activado, la experiencia se multiplica por dos).

Pero no sólo a nivel jugable: *Fallout New Vegas* incorpora una de las historias más atrayentes y mejor contadas de

los últimos años en un videojuego. Si a eso le sumamos la cantidad de kilómetros cuadrados, ubicaciones y misiones secundarias con absoluta entidad propia, *FNV* es el juego de rol del año, más allá de que el motor gráfico suministrado por Bethesda esté pidiendo a gritos una renovación —no les perdonaremos que *Fallout 4* se muestre igual en nuestros equipos—, o que el interesante 'crafting' de objetos, municiones y modificaciones, a pesar de

su potencia, sea algo confuso. A pesar de estas cuestiones, sumergirse en el desierto de Mojave es una gozada para los aficionados al rol. Además, su rejugabilidad, variedad y posibilidades, lo convierten en un título con mucha vida.

*Fallout New Vegas* os gustará tanto si os gustó *Fallout 3* como si sois fans de las dos primeras entregas y el título de 2008 os dejó algo vacíos. Y si no conocéis la saga, ¿a qué estáis esperando? ■



360 FABLE III



# DE PRÍNCIPE A REY POR LA VÍA REVOLUCIONARIA

*Fable* regresa a nuestras Xbox 360 con un Albión más corrupto que nunca, un rey déspota y cruel, un hermano en busca de venganza y un sinfín de aventuras

**T**ras *Fable 2* quedó patente que Lionhead debía ofrecer un paso más en la saga. La segunda entrega de las aventuras de los héroes de Albión gustó mucho -ahí están sus notas para confirmarlo-, pero era necesario un lavado de cara en varios elementos: combates, desarrollo de personajes, interfaces, interacción con NPCs de Albión...

Y eso es precisamente lo que se ha hecho. A pesar de ser la entrega con menor tiempo de desarrollo, Lionhead se ha volcado en dotar al sistema de combate de más posibilidades (combinación de dife-

rentes estilos y hechizos, por ejemplo), ha eliminado todo tipo de referencias banales en la interfaz de juego (como la barra de energía), y se ha desarrollado la capacidad para interactuar del personaje, yendo desde devolver la voz al mismo -no había nada peor que parecer mudo- hasta la inclusión de nuevos modos de entablar relaciones con los personajes que nos encontramos



**EL COMBATE HA SIDO REMODELADO PARA PODER COMBINAR DE FORMA RÁPIDA DIFERENTES ESTILOS**



360



## Fable III

Género:  
**RPG Acción**  
Desarrolladora:  
**Lionhead**  
Editora:  
**Microsoft**  
Precio:  
**64,95€**  
Jugadores:  
**1 (2 Coop Online)**  
Online:  
**Si**  
Idioma:  
**Textos**  
**Voces**

Pegi

16

  
www.pegi.info

## Las notas

Gráficos: **9.0**      Sonido: **8.8**

Jugabilidad: **9.0**      Adición: **8.5**

## Nota final

**8.8**

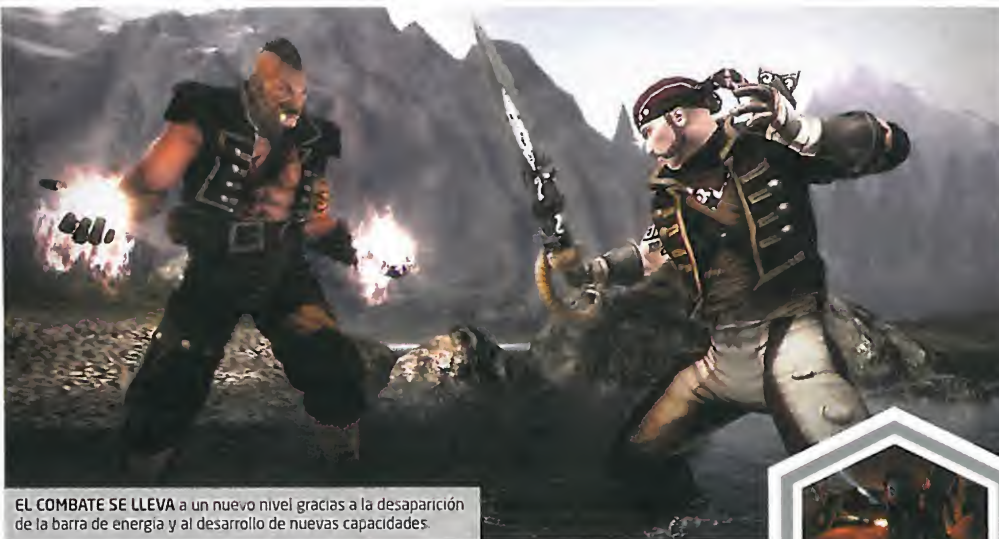
## La opinión

UN GRAN AVANCE para el mundo de Albión. Fable 3 incorpora un montón de mejoras en varios frentes: combate, desarrollo de personajes... Sin embargo hay evoluciones que no entiendo, como el tema de la "sala". Muy visual pero poco práctica.

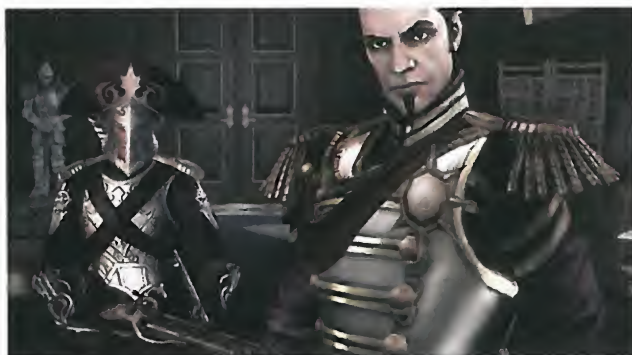


Por David Sanz

MARCAPLAYER 75



EL COMBATE SE LLEVA a un nuevo nivel gracias a la desaparición de la barra de energía y al desarrollo de nuevas capacidades.



TU PROPIO HERMANO ES el malvado al que debes derrocar. Para empezar, es capaz de hacerte elegir entre matar a tu amada o a una multitud de campesinos. Un amigooooo...

> Mantiene intacta la magia de Albión.  
> El lavado de cara de los desarrollos del personaje.  
> Un argumento más elaborado que *Fable 2*.  
> El humor ácido inglés.

## Arriba y abajo

> Las pantallas intermedias cuando se interactúa con otros, y cuando se entra en la sala.  
> ¡Que vuelvan los menús!

## EL MAPA EN 3D PERMITE UNA EXPLORACIÓN MUCHO MÁS INTUITIVA DEL MUNDO DE ALBIÓN

por el camino o en nuestras misiones. En *Fable 3*, si seguís habitualmente *Marca Player*, sabréis que debemos no sólo derrocar al rey, sino también gobernar Albión según nuestros dictados. Y para alcanzar los objetivos tendremos que conseguir un buen puñado de aliados a través de las misiones disponibles en cada localización, fácilmente localizables gracias al nuevo mapa con el que cuenta el juego y que se puede consultar en todo momento.

Sumando aliados ganamos sellos del gremio, que sumarán para alcanzar objetivos o que podremos usar para desarrollar nuestro personaje con más profesiones, habilidades de combate y sociales. Como en su antecesor, podemos comprar y vender propiedades, vestimentas, armas y cientos de elementos más, nos desarrollaremos en diferentes profesiones -cuya nueva fórmula recuerda mucho a los *Rock Band* y *Guitar Hero*-, pero en esta ocasión, como decimos, Lionhead ha evolucionado el sistema de gestión, pasando de los sencillos menús de *Fable 2* a una estancia en la que en vivo seguiremos controlando al personaje para administrar sus logros, amistades, aspecto físico, ar-

mas y demás características del héroe.

Esta sala es precisamente uno de los aspectos que menos nos han gustado. Ciertamente es que hace más secuencial este tipo de acciones, pero cierto también es que al final, con los tiempos de carga, se pierde más tiempo que con los menús. A este pero hay que sumarle la pantalla intermedia que surge cada vez que tenemos un encuentro con alguien, que hace más lenta la interacción con los NPCs. Eso sí, se han eliminado todos los menús radiales anteriores y tendremos que hacer uso del sistema social para alcanzar la mayor parte de nuestros objetivos.

Una vez consigamos los aliados y consigamos ser el rey de Albión empieza una nueva aventura -muy divertida, las

cosas como son-, que no es otra que la de gobernar cumpliendo o no las promesas que hemos ido haciendo a nuestros antiguos aliados. Estas decisiones tendrán consecuencias claras en el reino, y no serán los únicos problemas a los que tendremos que enfrentarnos, pues en esta etapa las cosas se ponen feas para el rey, que tendrá que saber lidiar con la tesorería, el ejército, los impuestos y los temas sociales o tomar partido en aspectos polémicos de la época como, por ejemplo, el trabajo infantil en la industria. En definitiva, una evolución muy buena de *Fable*, pero que tiene un problema en el sistema de gestión del personaje. Un problema muy fácil de solucionar, por otro lado. ¡Peter, que vuelvan los menús! ■



NO HAY NADA COMO combinar varios hechizos en un mismo ataque.



360

PS3

Wii

DJ HERO 2



# EL REY DJ VUELVE PARA TRIUNFAR EN LAS PISTAS

Un año después llega la segunda entrega de *DJ Hero*. Un modo historia, mayor capacidad de improvisación y una selección de temas más general y menos hip-hop son las principales novedades de una saga que intenta romper la crisis de los juegos musicales.

**L**os videojuegos musicales ya no son lo que eran. La competencia de licencias, la falta de novedades y la sobreexplotación de *Guitar Hero* y *Rock Band* está costándoles caro a Activision y Electronic Arts respectivamente. Pero la primera ya se salió de la órbita guitarrera el año pasado pasándose a la mesa de mezclas, y ahora FreeStyleGames ha incluido unas cuantas novedades que pretenden hacer de *DJ Hero 2* un producto aún más diferente de los clásicos *Guitar Hero*.

Si no jugaste al primero, te hemos preparado una recuadro en la página de la derecha con toda la información sobre la tabla.

Como verás, hay diferentes elementos a la hora de tocar las canciones, aunque todos, al igual que en *Guitar Hero*, van destinados a lo mismo: conseguir cuantos más puntos, mejor. Puede parecer más fácil ya que solo hay tres botones, pero aquí no se trata de ir al compás del ritmo, sino de seguir las alteraciones musicales como si fueses un DJ, de juntar todos los elementos y de improvisar siempre que te lo permitan.

La improvisación es uno de los elementos que más ha evolucionado respecto al primer *DJ Hero*, y quizá el más importante. Muchos usuarios se quejaron del poco lugar para la improvisación que dejaba la primera entre-



EN EL MODO HISTORIA recorrerás las mejores ciudades del mundo en cuanto a pistas de baile se refiere: Ibiza, Londres, Berlín, Shangai...





LOS PRIMEROS NIVELES SON muy asequibles, pero en difícil se pasa muy mal.

> El tracklist, espectacular.  
> La improvisación  
> La inclusión de Mega-mixes.  
> Los modos de duelo.

#### Arriba y abajo

> El modo historia y las opciones para un jugador en general, escasas.  
> Para quien sepa más o menos mezclar se le quedará escaso de opciones.



HAY DIFERENTES TIPOS DE duelo por tramos, por puntos, por aciertos.

ACTIVANDO LA EUFORIA MULTIPLICARÁS por dos los puntos que consigas.



### Por si no jugaste al primero... LA MESA DE MEZCLAS

La mesa de mezclas de *DJ Hero* tiene diferentes partes. La primera y más visible, el plato, contiene unos botones con los que realizamos los toques, similares a *Guitar Hero*. El plato gira, lo que sirve para realizar los scratches. Todas las canciones tienen dos bases rítmicas, y las variamos con el crossfade, que está abajo a la izquierda. Si te fijas en las pantallas, tanto la línea azul como la verde se mueven a izquierda o a derecha, ese es el movimiento del crossfade. Justo encima del crossfade está la rueda de efectos, que permite realizar alteraciones en los sonidos y un botón que sirve para activar la Euforia, el multiplicador de puntos, lo mismo que la Energía Estrella de *Guitar Hero*. Con estos elementos tienes que montar los temas.

ga, al fin y al cabo es una de las bases de un buen DJ. Pues ahora habrá fases en todas las canciones en las que improvisaremos los movimientos con el scratch para realizar nuestros propios efectos, con el crossfade para elegir qué mezcla queremos poner en ese momento o con la tecla roja, la de efectos, para añadirlos en el momento en el que queramos. Es una improvisación guiada, ya que está limitada a determinados puntos, pero enriquece mucho el resultado.

Otra de las principales quejas de la comunidad fue la ausencia de un modo historia. Efectivamente, se ha añadido, aunque no resulta tan satisfactorio como nos hubiera gustado. Simplemente iremos de menú

en menú (de país en país según la historia) tocando temas. En realidad simplemente es un modo de desbloqueo de mezclas y duelos con otros DJs, pero sin ningún trasfondo detrás que le dé un poco de empaque a la trama.

El tercer añadido importante es la posibilidad de cantar tú los temas, ya sea cantando o rapeando, para lo que tendremos que entonar a lo *SingStar* o seguir el ritmo del rap respectivamente. Una pena que no venga el micro integrado, aunque si ya tienes uno para consola, es interesante.

No es una revolución, pero ha cambiado lo justo como para justificar su compra ante aquellos a los que les gustó el primero. ■



### DJ Hero 2

Género: Musical  
Desarrolladora: FreeStyle Games  
Editora: Activision  
Precio: 70,95€ (360, PS3); 60,95€ (Wii)  
Jugadores: 1-4  
Idioma: Textos Voces

### Pegi



www.pegi.info

### Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	9.5
Jugabilidad	Adicción
8.8	9.0

### Nota final



### La opinión

LA MISMA BASE que el primer *DJ Hero* y elementos nuevos como más improvisación, un flojo modo historia y la posibilidad de cantar las canciones son todo lo que encontrarás en *DJ Hero 2*. Podrás sentirte como un DJ en cualquier discoteca de Ibiza.



Por Dave Navarro

MARCAPLAYER 77





# VUELVE NARUTO, VUELVE EL NINJA

Una oportunidad única para vivir la historia del Ninja que no quiso pasar desapercibido vistiendo de negro desde dentro. Lucha y rol con filtro anime.

**A**unque la primera entrega de *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm* salió al mercado en exclusiva para Playstation 3, ahora los seguidores del segundo luchador anime más famoso de la historia tienen la oportunidad de disfrutar de sus aventuras también en Xbox 360. Y lo curioso del caso es que la saga continúa en el punto donde lo dejó el último juego aparecido para esta consola, en vez de como sería normal, continuar la historia de su primera parte.

Es este un detalle que sin duda agra-

decerán los poseedores de 360. La mayor diferencia que podemos encontrar con su predecesor y con los anteriores títulos de la saga, es que esta vez el modo historia ha sido renovado por completo. El componente RPG se hace mucho más evidente en esta entrega, y aunque no llega a ser perfecto, es un gran aporte a la saga. Aunque este modo principal sufre de muchos momentos en los que la diversión decae, es un gran punto de partida.

Además, se incluye un modo multijugador online que constituye uno de los

> Fiel a su licencia  
> Ambientación y gráficos a un gran nivel.  
> El modo online por fin está presente (y funciona correctamente).

## Arriba y abajo

> Las constantes cargas rompen el ritmo de juego  
> El modo historia resulta tedioso en ocasiones.  
> Sistema de combate poco profundo.

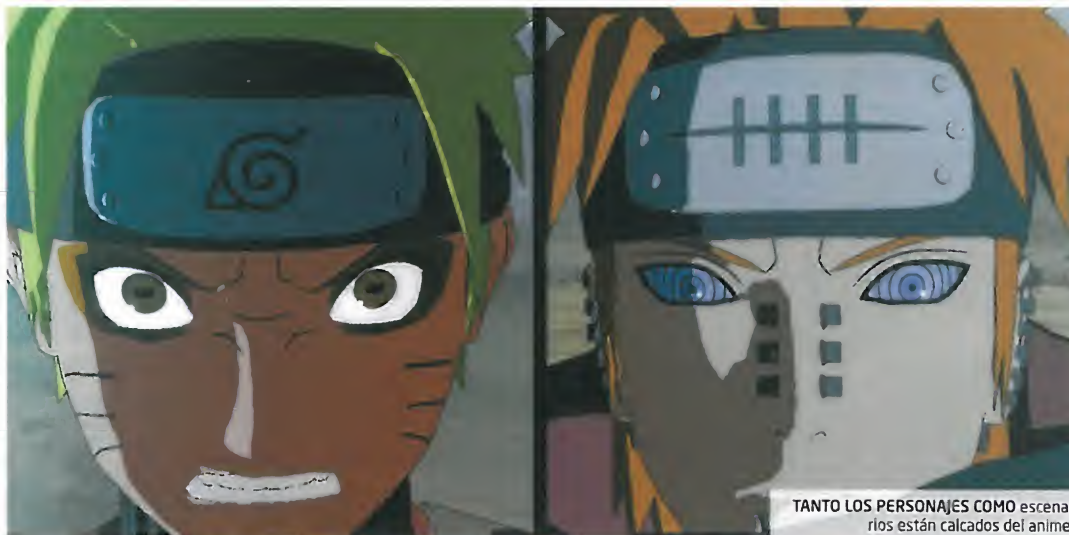


## Con versión de lujo

### EDICIÓN DE COLECCIONISTA

**L**os aficionados a este anime estarán encantados con la edición coleccionista que se ha lanzado de este título. Incluye, además del juego, la banda sonora del mismo, un código para descargar un personaje desbloqueable (Minato) y un dibujo diseñado por el creador de la serie en exclusiva para la ocasión.





TANTO LOS PERSONAJES COMO escenas están calcados del anime



CADA COMBATE SERÁ UN verdadero espectáculo audiovisual



grandes atractivos del título. Poder luchar a través de la red de redes alarga la vida del título enormemente y explota extraordinariamente el mayor punto fuerte del mismo, los combates. El ritmo de dichas batallas es muy bueno, las peleas son fluidas y rayan a un alto nivel. Especialmente si no eres experto en juegos de lucha, de lo contrario algunas de las peleas en las que nos veremos involucrados se pueden hacer algo fáciles.

Otra de las grandes bazas del juego es su ambientación. La atención a cada pequeño detalle demuestra el respeto por

la licencia por parte del equipo de programación encargado del proyecto. Esta sensación se ve apoyada por el hecho de que tanto los gráficos como las escenas pregrabadas rozan la perfección, lo que satisfará a los seguidores más incondicionales del personaje, mientras que aquellos que se acercan por primera vez al anime se verán gratamente sorprendidos por su calidad.

En la parte negativa hay que destacar las tediosas y constantes cargas, no solo antes de disputar los combates, que sería comprensible, si no en situaciones en las que no se encuentra justificación para dichas cargas. Si es que, en ocasiones basta con un cambio de cámara para tenernos unos segundos a la espera. Estas constantes rupturas de ritmo son capaces de arruinar por completo la experiencia y es

el gran detalle a mejorar en futuras entregas de la franquicia.

Otro detalle que parecen haberse dejado por el camino es referente a las voces. No habría estado de más incluir un buen doblaje a nuestro idioma. Sin embargo los más otakus estarán encantados de poder oír las voces en japonés.

En resumidas cuentas, nos encontramos ante un buen juego, que no pasará a la historia como uno de los mejores en ninguno de sus apartados, pero que devolverá a los fans cada céntimo gastado en él. Su falta de ritmo en el modo historia se ve ampliamente compensado por sus combates y su ambientación. Queda trabajo por hacer, es un juego mejorable, pero es uno de los mejores títulos aparecidos hasta hoy basados en el anime que le da nombre. ■

#### Interferencias



NARUTO ULTIMATE NINJA



NARUTO SHIPPUDEN 1



DRAGON BALL

**MEJORABLE,  
PERO MÁS QUE  
SATISFACTORIO  
PARA LOS FANS  
DEL PERSONAJE**



### Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2

Género: Aventura/ Lucha  
Desarrolladora: Cyberconnect2  
Editora: Namco Bandai  
Precio: 60,95€  
Jugadores: 1-2  
Online: SI  
Idioma: SI  
Voces: V  
Textos: T

#### Pegi



#### Las notas

Gráficos	Sonido
8.8	8.2
Jugabilidad	Adicción
8.0	8.0

#### Nota final



#### La opinión

SI OBLIVIAMOS EL hecho de que el modo historia hace que perdamos el interés demasiado pronto y empecemos a aburrirnos más veces de las deseadas, estamos ante un buen juego de lucha y un imprescindible para seguidores de la saga



Por Ángel Llamas



360

PS3

PC

STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA 2



# LA FUERZA EN TI DÉBIL PARECE...

El título más vendido basado en el universo Star Wars vuelve con la fuerza de un jedi para demostrar que no está todo visto en esto de los midiclorianos. Aunque a la hora de la verdad parece que acabará cayendo en el lado oscuro...

**H**asta la fecha se han lanzado incontables títulos basados en la saga galáctica por excelencia. Se han tocado casi todos los géneros y en la mayor parte de los casos su éxito ha sido más que destacable. Sin embargo un título consiguió despuntar hace un par de años. Nos referimos a la primera entrega de *El Poder de la Fuerza*. Un título de acción que nos ponía en la piel del aprendiz secreto de Darth Vader, con poderes inimaginables.

La premisa que condujo a esta obra al estrellato fue la posibilidad de hacer uso de los poderes de la fuerza hasta un nivel inimaginable. Destrozar cazas con la telequinesis, electrocutar a oleadas completas de ene-

migos, participar en épicos combates contra todo tipo de seres... En resumidas cuentas, todo lo que un fan de Star Wars llevaba esperando hacer desde 1978.

Por eso no es de extrañar que en esta segunda parte se repita el mismo planteamiento, protagonista y esquema de juego. Y es que *El Poder de la Fuerza II* es una continuación en el sentido más estricto de la palabra, reforzando muchos de los aciertos de la primera parte, pero acentuando otros que, a la postre, son los que de verdad marcan la calidad de un lanzamiento de este calibre.

En el lado positivo encontramos un nivel audiovisual realmente espectacular en el

## UNA GRAN PUESTA EN ESCENA QUE PIERDE FUELLE EN SU PROPUESTA JUGABLE



PARA ACABAR CON LOS enemigos más poderosos usaremos QTE.



> Gráficamente es toda una belleza.  
> Controlar los poderes de la fuerza.  
> La banda sonora.

Arriba y abajo

> No está todo lo pulido que merece.  
> Corto, poco rejugable y con escasas opciones extra.

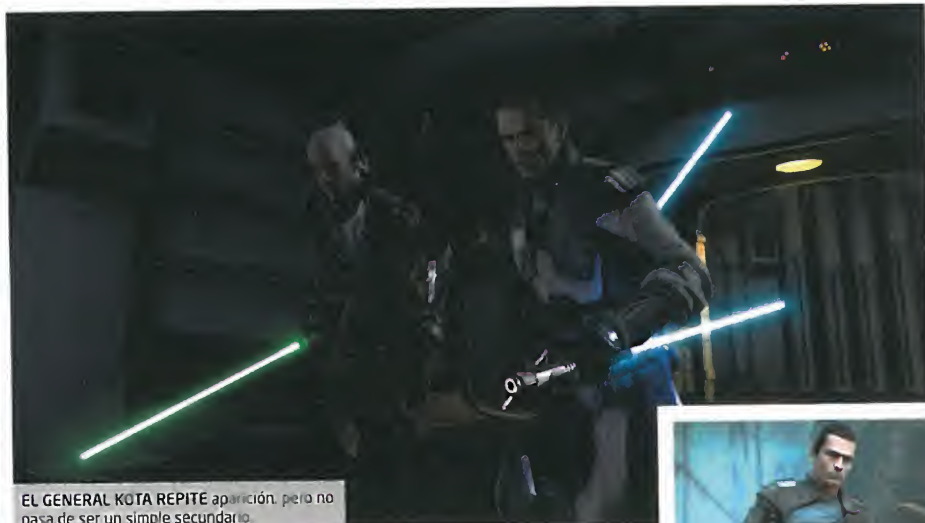




MEJORAREMOS NUESTRAS HABILIDADES CON puntos de experiencia.



HACER LEVITAR A ENEMIGOS es uno de nuestro ases en la manga.



EL GENERAL KOTA REPITE aparición, pero no pasa de ser un simple secundario

EL BUENO DE YODA hace un pequeño cameo en este nuevo título de Lucas Arts.



## Los poderes de la fuerza QUEMA, LEVITA, MATA...

La gran estrella de este título son los efectos de los midiclorianos, es decir, los poderes de la fuerza. Podremos hacer levitar a los enemigos para luego lanzarlos por los aires, explotar en una burbuja de energía, lanzar rayos por nuestros dedos, controlar las mentes del enemigo, lanzar sables láser a distancia...

Todos ellos los recibiremos con una potencia limitada, pero podremos irlos mejorando para que sean capaces de alcanzar a un mayor número de enemigos. Hay pocos momentos comparables aplastar con nuestra mente el Tie Fighter de Darth Vader o ver como varios Stormtroopers se lanzan al vacío tras ser convencidos por Starkiller de que su vida no vale la pena. ¡Muérete de envidia Luke Skywalker!

que la única nota discordante acaba siendo un doblaje que no cuenta con los actores que prestan su voz a la versión cinematográfica española. Pocas pegas más se le pueden achacar en este aspecto.

Si bien el plano jugable es mucho menos imaginativo, hasta el punto de conseguir estropear un material más que aceptable. Por una parte, la evolución de la jugabilidad es casi nula desde la primera hora de juego, limitándonos a matar y matar sin descanso. Este fallo podría haberse maquillado si la historia que enmarcara al juego consiguiese desviar la atención. No es el caso y el argumento es poco más que una excusa para hacer el 'cabra' con los poderes de la

fuerza. Y, por otra, para rematar la jugada, la duración de la aventura es muy escasa, y las razones que nos llevarían a rejugarlo son poco menos que inexistentes (a esto habría que añadir un nivel de dificultad alarmantemente bajo, un puñado de enemigos finales aburridos y faltos de imaginación y la reiteración de enemigos y localizaciones).

*El Poder de la Fuerza II* se deja jugar sin problemas y será capaz de enganchar a los más fanáticos de la saga, pero como título de acción presenta una serie de lagunas que le condenarán al olvido mucho más rápido de lo que esperábamos. Quizá en una tercera entrega se consiga enderezar el camino de esta prometedora saga. ■

360 PS3 PC



## SW: El Poder de la Fuerza 2

Género:  
Beat 'em up  
Desarrolladora:  
Lucas Arts  
Editora:  
Activision  
Precio:  
70,95€ (PS3, 360)  
50,95€ (PC)  
Jugadores:

1  
Online:  
No  
Idioma:  
Voces  
Textos

Pegi



www.pegi.info

## Las notas

Gráficos: 9.0  
Sonido: 9.2  
Jugabilidad: 8.0  
Adicción: 7.0

## Nota final

8.0

## La opinión

UNA PEQUEÑA DECEPCIÓN la que nos hemos llevado en esta ocasión. La presentación de este título es inmejorable, pero parece que el desarrollo haya sido demasiado precipitado, fallando en detalles que podrían haberse evitado. Otra vez será, señores de Lucas.



Por Juan 'Xcast'

MARCAPLAYER 81



 GOLDENEYE: 007


# VUELTA A LOS SHOOTERS DORADOS EN WII

Eurocom da una lección de cómo no usar el nombre de GoldenEye en vano, respetando el clásico y trabajando en las novedades. Un producto nuevo pero con tanta calidad como el de la 64.

**E**n realidad, hacer juegos de espías o del mismo James Bond no debería ser muy complicado. Total, no son más que un conjunto de clichés ordenados cada vez de forma distinta. La clave está en saber dar en el gusto con las formas, y el problema es que Bond es mucho Bond y, como pasa con los filmes, reinventarse cada vez es una misión muy complicada. Y más difícil aún podría ser 'reimaginar' el clásico que dictó el futuro de los FPS de consola, atreviéndose a usar su nombre y su legado. Pues nunca digas nunca jamás: *GoldenEye 007* viene a Wii para rememorar aquellos años y para, sorprendentemente, plantar cara con su identidad.

Jugar la campaña en solitario es una delicia. A lo mejor le han cambiado la cara a

006-Boromir, o a las chicas Bond, pero con una trama tan bien contada y un trasfondo ambientado en la actualidad tiene mucha más gracia volver a la historia de satélites y rusos. Tendrás constantes referencias al juego de Nintendo 64, a la peli de 1995 y al estilo 007 en general, y lo bueno es que esas referencias no están desperdigadas sin ton ni son, sino colocadas cuidadosamente. Imagina un tramo old school que te recuerde al trabajo de RARE, un

puñado de momentazos y frases del film o una botella de vodka de imitación que Bond reconoce de un vistazo.

Con un ritmo excepcional, el modo en solitario mezcla zonas de sigilo con intensos tiroteos y espectaculares escapatorias. Da gusto cambiar el chip bélico y disfrutar de emocionantes infiltraciones silenciosas hasta que la torpeza o un imprevisto dan paso a la acción; una acción explosiva que te ata al sillón mientras te cubres en escenarios rompibles de diseño impactante. Todo cambia en

## A todo trapo

### PRODUCCIÓN DE CINE POCO USUAL EN WII

**S**ube el volumen y usa una pantalla grande para disfrutar de una superproducción estilo Wii. Verás de lo que es capaz tu consola y no estás acostumbrado: música (con Nicole Scherzinger o David Arnold), efectos especiales gráficos y sonoros, escenarios, cinemáticas, introducción, movimiento de los personajes, actores, voces en castellano, guión... y todo gracias a los recursos puestos por Activision y aprovechados por Eurocom con creces. Vamos, prácticamente como si fuese una película de verdad en la que tú lo controlas todo, una superproducción como Dios manda.





> Desarrollo sensacional.  
> Todos los sentidos disfrutan en la campaña.  
> Sabe cambiar la historia a lo Craig.

#### Arriba y abajo

> Defectos ridículos en las opciones online que desvirtúan un poco.  
> Algunas arenas no están a la altura.



#### El mando

### GADGETS CON BOTONES

**A** l final ha sido todo un acierto aceptar el mando clásico con palancas. No te diremos que es mejor, de hecho el manejo con Wiimote y Nunchuk es sensacional, preciso y tiene mucho más protagonismo en la historia (ponlo en el nivel 3 para aprovecharlo y retócalo un poco). Pero la opción joystick viene de perlas para darle unas lecciones al multiplayer a Xcast, o para que pueda jugar la campaña como suele hacerlo en 360. Y ahorrativo: si tienes mandos de GameCube, te valen.

## NO TE IMPORTARÁ JUGAR LAS MISIONES UNA Y OTRA VEZ

el mundo de los agentes secretos, y como en *GoldenEye* se ha hecho tan divertido, no te importará jugar las misiones una y otra vez y disfrutar del estilo refrescante. Además, hacerlo como antaño, con barra de salud o contra el crono es un gran desafío que agradecerás.

### Piques legendarios

Para el multijugador deberás olvidar el glamour de la campaña, su presentación de lujo y su ambientación. Contra los amigos todo es más feo, tosco y casi cutre, pero no por ello menos desternillante. Las partidas a pantalla dividida se han ganado nuestras horas de cachondeo como lo hizo el original: a base de mapas, personajes y modos de juego sencillos y de diversión directa. A lo mejor echas de menos algún escenario más amplio, o la carrera



SI NO SABES MANTENER el sigilo, la cosa se pondrá fea.

al principio de la partida a por las armas (aquí llevarás siempre la tuya), pero una vez más, el espíritu se ha recuperado y los cambios ponen la novedad. Una pena que en el juego online se hayan recortado tantas opciones, quedando muy limitado tanto frente al juego local en una tele como frente a otros títulos Wii de Activision. Aun así, siempre echarás ratos online mientras vienen los amigos a casa. Sólo o acompañado, es probable que te hagas el Bond durante muchas, muchas horas. ■

#### Interferencias



GOLDENEYE (PELÍCULA)



GOLDENEYE (NINTENDO 64)



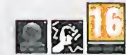
NO ONE LIVES FOREVER



### GoldenEye 007

Género: FPS  
Desarrolladora: Eurocom Games  
Editora: Activision  
Precio: 50,95 €  
Jugadores: 1-8  
Online: Sí  
Idioma: Textos Voces

#### Pegi



www.pegi.info

### Las notas



#### Nota final



#### La opinión

POR SI NO tenías suficientes formas de liarla en el salón con amigos y una Wii, aquí tienes el perfecto 'tiroteo party'. Y si quieres un buen juego de disparos alejado de las guerras y que explote la consola, GoldenEye tiene una de las mejores campañas en solitario del año.



Por D. Caballero



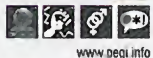


## Final Fantasy XIV

Género:  
**MMO RPG**  
Desarrolladora:  
**Square Enix**  
Editora:  
**Square Enix**  
Precio:  
**40,99€**  
Jugadores:  
**1**  
Online:  
**SI**  
Idioma:  
**Voces**  
**Textos**

Pegi

12



www.pegi.info

## Las notas

Gráficos Sonido

9.0 8.0

Jugabilidad Adicción

4.0 4.0

## Nota final

5.5

### La opinión

UN JUEGO QUE sorprende por todo lo malo que atesora: Mal planteado en misiones, control, gestión... Un problema que no se resuelve con parches, si no con una completa revisión de la experiencia de juego. Lo positivo: es muy bonito.



Por Duardo

## PC FINAL FANTASY XIV



AHORA SE LANZA LA versión PC. Para la de PS3 habrá que esperar hasta marzo. De 360 no se sabe nada.

# ¿QUÉ TE SUCEDÉ, SQUARE ENIX?

Alucinados nos hemos quedado con este *Final Fantasy XIV*, que termina por confirmar el declive de la desarrolladora, otrora seguro de calidad, Square Enix.

**P**ara ser justos, es difícil valorar un MMO durante sus primeros meses de vida, y la prensa de videojuegos está plagada de pruebas al respecto: si *Age of Conan* no era al principio el juego que esperábamos o *Aion* y *Star Trek Online* malviven en un complicado panorama, en esta ocasión, la continuación espiritual del correctísimo *Final Fantasy XI Online*, se presenta como un título mal planteado de base y con muy poco mimo en su desarrollo y acabado.

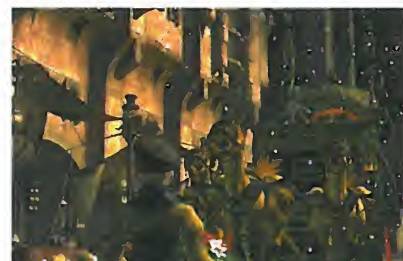
Lo cierto es que aquellos que se acerquen a *Final Fantasy XIV* verán que existen cosas tan extrañas como la creación de personaje, completamente a parte del propio programa, teniendo que generar los huecos desde la web de Square y, ¡ojol!, pagar tres euros por cada personaje en un proceso, además, farragoso y poco intuitivo.

Como poco intuitivo es el desarrollo de un título que, pretendiendo simplificar su uso para los usuarios de consola (sobre la

versión para Xbox 360, tenemos nuestras dudas acerca de su definitiva publicación), convierte su control en farragoso y poco explicado. Y es que, además de esa ausencia de indicaciones, tampoco se nos aclara muy bien qué debemos hacer. Carece totalmente de guión y tampoco dispone de ningún tipo de tutorial inicial que explique al jugador cómo se juega, por lo que la sensación de estar absolutamente perdido es constante.

El preciosismo gráfico es, sin duda, su mayor baza, aunque un interfaz poco claro y que busca más ser estéticamente agradable que realmente práctico, lacra todavía más la experiencia.

Para más 'inri', existe una limitación de misiones a realizar diarias, en aras de evitar la adicción excesiva. Señores de Square Enix, tranquilos, que es muy probable que poniendo tantas trabas: económicas, de manejo, de gestión, de 'questeo'... nadie vaya a pasar muchas horas con su título. Por cierto, voces y textos en inglés. ■



FINAL FANTASY XIV REQUIERE de una revisión completa para funcionar como un MMO válido.





PARA **PlayStation 3™**

**ardistel**  
Feel the experience



► **PRO ELITE CONTROLLER**  
¡Siente la experiencia 360  
en tu PS3!



**CRYSTALPAD™ RF**  
*6 axis motion & vibration*

PARA **PS3**  
**REAL**  
**FUTURE**  
**PEOPLE**



► **HF1 CONTROLLER**  
Tecnología **Bluetooth®**

Recomendado por Antonio Lobato

**Speedracer**  
**ULTIMAT3RF**

**RADIOFRECUENCIA**

**CON CAMBIO SECUENCIAL Y FRENO DE MANO**

► **ONLINE ESSENTIALS**



► **BLUETOOTH HEADSET**



► **PISTOLA** **PS MOVE**  
**REAL**  
**FUTURE**  
**PEOPLE**



► **MALETÍN OFICIAL PS36**



► **MOCHILA OFICIAL PS34**



**PRODUCTO OFICIAL**







## WRC

Género:  
**Conducción**  
Desarrolladora:  
**Black Bean Soft.**  
Editora:  
**Namco-Bandai**  
Precio:  
**60,95€ (PS3 y 360)**  
**40,95€ (PC)**  
Jugadores:  
**1-4**  
Online:  
**Si**  
Idioma:  
**Voces**   
**Textos**

Pegi



www.pegi.info

## Las notas

Gráficos **7.3** Sonido **8.0**

Jugabilidad **8.6** Adicción **8.2**

## Nota final

**8.1**

## La opinión

UN BUEN JUEGO DE rallies que gustará a los amantes de la competición oficial y de las carreras contrarreloj. Jugablemente ha conseguido convencernos y sus distintos modos dan para muchas horas de juego. Una lástima que no esté más trabajado técnicamente.



Por Javier Artero

86 MARCAPLAYER



# VIVE EL MUNDIAL DE RALLIES EN CASA

Tras el cambio de rumbo de la saga *Colin McRae*, Black Bean nos devuelve a la lucha tradicional y realista contra el crono.

## WRC OFRECE UNA CONDUCCIÓN DIVERTIDA Y REALISTA

**L**os amantes del WRC -World Rally Championship- seguro que echaban de menos un videojuego basado en dicha competición. Desde que Codemasters cambió la saga Colin a favor de *DIRT*-mucho más arcade y variado-, los títulos de rallies en los que nuestro único rival fuera el cronómetro han sido escasos, pero los chicos de Black Bean nos han devuelto la competición más excitante a todos nuestros hogares con la llegada del producto oficial del Mundial. Lógicamente, están presentes todos los circuitos, escuderías y pilotos de la competición real, recreados fielmente en el videojuego. Con tres niveles de dificultad para adaptarse a todo tipo de jugadores, *WRC* apuesta por una conducción bastante realista, en la que influirá -y mucho- el coche que tengamos y la superficie en la que estemos circulando (nieve, barro, gravilla, asfalto...). La conducción está bastante bien resuelta y es muy divertido de jugar, sobre todo en su longevo

modo carrera y sus diferentes modalidades on-line. Doblado al castellano y con un sonido que cumple la papeleta, su gran punto débil es el aspecto técnico en general, que queda muy por debajo gráficamente de otros productos similares. De todas maneras, los amantes de los rallies van a encontrar un buen videojuego, que ofrece buenas sensaciones al volante y llega para tapan un hueco existente en el catálogo desde hace demasiado tiempo. ■

## Modo carrera

### CONVIÉRTETE EN UNA LEYENDA

**E**l núcleo central del juego es su modo carrera, en el que debemos crear un piloto y llevarlo al estrellato del Mundial de Rallies. Tendremos que competir en un montón de torneos, reparar los daños tras las etapas, comprar nuevos vehículos para nuestro garaje e incluso tratar con patrocinadores. Podría ser un poco más profundo pero, sin duda, ofrece muchas horas de diversión.



> Por fin, un juego del Mundial de Rallies con todas sus licencias.  
> Conducción realista, exigente y muy satisfactoria.  
> El modo carrera.

## Arriba y abajo

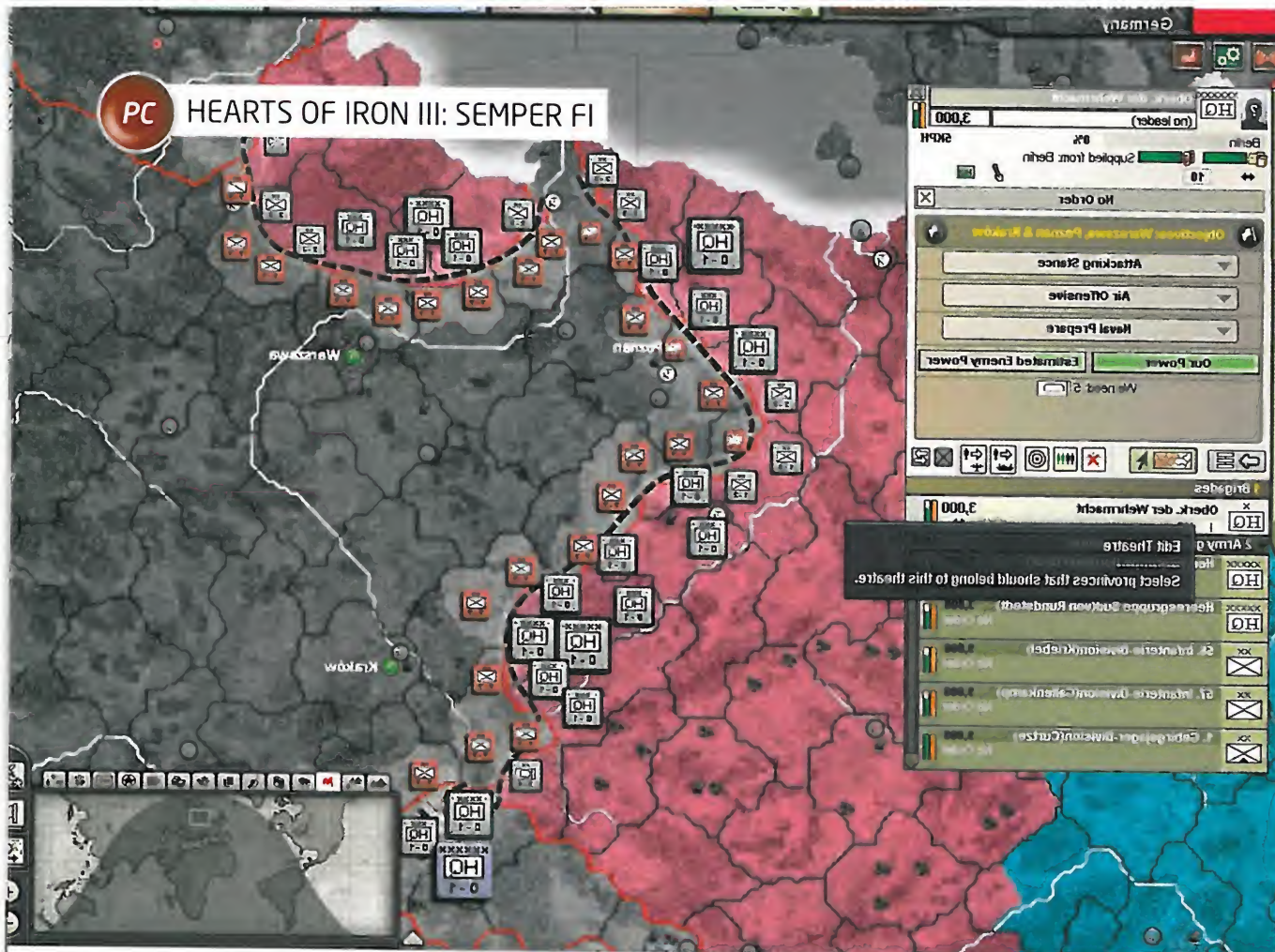
> Gráficamente no da la talla  
> Queda algo lejos de los grandes del género de conducción.





PC

## HEARTS OF IRON III: SEMPER FI



# ESTRATEGIA DURA PARA GENERALES ASPIRANTES

La saga *Hearts of Iron* es un lujo para los estrategas más exigentes. Sí, de esos que todavía quedan en el mundo del PC y a los que este sector debe una generación.

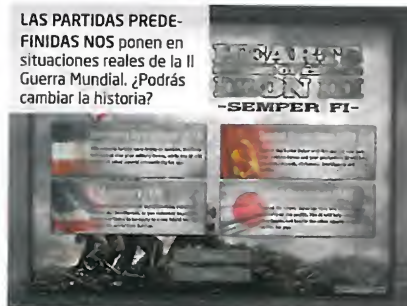
**L**os amantes de la mal llamada estrategia dura agradecerán esta expansión del genial *Hearts of Iron III* porque, aunque no supone un salto cualitativo en la saga, sí añade aspectos novedosos que enriquecen aún más la experiencia jugable de un título con mil posibilidades. Si a eso le sumamos que el juego es independiente al incorporar el original, *Hearts of Iron III: Semper Fi* puede servir también para aquellos a los que les pica el gusanillo de la estrategia de verdad.

Para empezar, *HOI3: Semper Fi* incluye cientos de nuevos eventos que enriquecen el desarrollo del juego, pudiendo llevar la contienda a finales totalmente insospechados. Para aquellos que desconozcan este tipo de juegos, el que nos ocupa

es lo más parecido a los grandes wargames de tablero, yendo incluso más allá: La gestión de un país completo en liza durante la II Guerra Mundial. Esto incluye desde cuestiones políticas: gabinetes, decretos, etc., diplomáticas, acuerdos comerciales, investigaciones tecnológicas, gestión de unidades, creación de brigadas y batallones, tanto tierra como mar y aire. Pero también gestión económica, materias primas, necesidades de la población, etc. El factor táctico también está presente en el despliegue in situ de unidades, cercos, alianzas...

Los amantes de estos títulos no suelen ser exigentes con el acabado gráfico. Aun así, a *Hearts of Iron III: Semper Fi*, tan solo le pedimos que se mire en el espejo de la última iteración de la saga *Europa Universalis* o *Making History II*. ■

**LAS PARTIDAS PREDEFINIDAS NOS** ponen en situaciones reales de la II Guerra Mundial. ¿Podrás cambiar la historia?



PC



## Hearts of Iron III: Semper Fi

Género: Estrategia  
Desarrolladora: Paradox interactive  
Editora: Friendware  
Precio: 29,99 €  
Jugadores: 32  
Online: SI  
Idioma: Textos

Pegi

7

www.pegi.info

## Las notas

Gráficos	6.0	Sonido	7.0
Jugabilidad	8.0	Acción	8.0

## Nota final

7.5

## La opinión

**UNA BUENA EXPANSIÓN** para un título genial dentro de un sector con muchos más aficionados de los que la mayoría de editoras imagina. Tanto simplificar la estrategia por turnos y, al final, son estos wargames los que marcan.



Por Duardo

MARCAPLAYER 87



360 PS3



## Los Sims 3

Género:  
**Simulador**  
Desarrolladora:  
**The Sims Studio**  
Editora:  
**Electronic Arts**  
Precio:  
**69,95€**  
Jugadores:  
**1**  
Idioma:  
**Textos**

Pegi



www.pegi.info

## Las notas



## Nota final

8.0

## La opinión

SI NO TUVIESTE oportunidad de disfrutar del título para compatibles ahora tienes esa posibilidad. Con un manejo bastante orgánico de las distintas interfaces, la experiencia sigue intacta y solo se verá lastrada por unos tiempos de carga más largos y frecuentes.



Por Alejandro Peña

88 MARCAPLAYER

360 PS3 LOS SIMS 3



# LA VIDA SIGUE, SIN TECLADO NI RATÓN

El simulador de vida real recibe una adecuada adaptación a consolas. Igual de entretenido aunque con deficiencias técnicas.

**L**a segunda entrega de *Los Sims* recibió numerosas adaptaciones a las consolas, aunque con cierto distanciamiento de la calidad mostrada en PC. La tercera parte de la serie no podía ser menos. Supone la primera de ellas en la nueva generación y, a su vez, la única que mantiene intacta la esencia de su homónimo en compatibles añadiendo además algunas funciones interesantes.

El modo de control sustituye el puntero del ratón por un acertado cilindro verde que nos sirve como indicador para movernos por el entorno, al igual que como herramienta para seleccionar a los personajes u objetos que deseemos.

La interfaz, tanto para las interacciones con los demás personajes como para visualizar nuestras necesidades o comprar nuevos muebles está orgánicamente adaptada al mando. Casi todo es constantemente visible y está bien explicado qué botones debemos pulsar para cada una de las diversas acciones ya conocidas.



Visualmente es idéntico a lo visto en ordenador. Tanto el modelado de los personajes como el de la ciudad se mantienen en un notable nivel. Sin embargo, es precisamente en su apartado técnico donde notamos las únicas deficiencias propias del hardware de ambas consolas. El problema reside en los temidos tiempos de carga. Reducidos en PC respecto a sus precuelas, vuelven a estar presentes en prácticamente cada acción que llevemos a cabo. ■



> La esencia Sims 3 de PC sigue intacta.  
> Incontables horas de entretenimiento.  
> Adecuada adaptación al mando para consolas.

## Arriba y abajo

> Algunas carencias técnicas le restan fluidez.  
> Constantes y más largos tiempos de carga.  
> Pocos añadidos.

## Novedades

## PODERES DEL KARMA

**C**omo característica adicional exclusiva para la adaptación a consolas se encuentra la posibilidad de cumplir los deseos de nuestras creaciones virtuales para, de esta forma, desbloquear puntos que nos permitan liberar mejores poderes de karma que los iniciales. Podremos resucitar a nuestros seres queridos, obtener riqueza instantánea o, por el contrario, maldecir a otros Sims y causar tormentas de fuego. También conseguiremos ropas de trabajo o muebles.







## Trackmania

Género:  
Carreras-Puzzle  
Desarrolladora:  
Firebrand  
Editora:  
Digital Bros  
Precio:  
39,95€  
Jugadores:  
1-4  
Balance Board:  
Sí  
Idioma:  
Textos

## Pegi



www.pegi.info

## Las notas

Gráficos

Sonido

7.7

7.0

Jugabilidad

Adicción

8.6

8.6

## Nota final

8.4

## La opinión

PUEDA QUE NO ofrezca la sensación competitiva de los coches de siempre, pero si lo valoras como lo que es, un *Trackmania*, ha sabido llegar a Wii con todas sus bazas y una adicción intacta. Con tanto contenido y opciones es el nuevo referente del volante arcade.



Por D. Caballero

MARCAPLAYER 89

# LAS CARRERAS MÁS COMPLETAS DE WII

Su disco viene grabado hasta el borde para traerte intacta la sensación de PC. Monta y recorre tus pistas con el Wiimote hasta que te salga carretera por las orejas.

**D**esde que saliera *Mario Kart*, ninguna compañía ha conseguido explotar las posibilidades de Wii para los juegos de carreras. No han existido proyectos de envergadura, y las grandes franquicias han llegado a la consola con los recursos mínimos. No obstante, propulsado por un motor mucho más humilde, *Trackmania* ha adelantado a todo el catálogo de coches de Wii, demostrando hasta dónde se podía llegar.

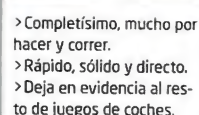
## LA DIVERSIÓN RESIDE EN EL EDITOR DE PISTAS

Pero ¡ojó! no busques el típico juego de competiciones y circuitos por vueltas, porque *Trackmania* va de otro palo. La diversión reside en un constructor de pistas sencillo pero con muchas posibilidades: con él se han construido los más de 200 recorridos que incluye el disco, y con él se pueden construir otra gran cantidad. Después corre, edita o comparte online con los amigos.

La mayoría de los tramos son relativamen-

te cortos y hay que buscar la mejor trazada y algún que otro atajo para arañar milésimas al crono. Los coches no se tocan, así que tu actuación sólo depende de tu habilidad y paciencia con cada tipo de vehículo en cada tipo de escenario. Loopings sobre la playa, saltos en la nieve o turbos en el desierto. Lo que quieras, porque la fórmula de pistas cortas y medallas engancha como pocas.

¿Te atrae la idea? Pues desde aquí tienes un juego casi infinito, con retos de construcción, multijugador local u online, envío y descarga gratuita de pistas, todos los métodos de control y clasificaciones mundiales. ¿Alguien da más? ■



> Completísimo, mucho por hacer y correr.  
> Rápido, sólido y directo.  
> Deja en evidencia al resto de juegos de coches.

## Arriba y abajo

> El editor podría ser algo más preciso.  
> El acabado visual es demasiado austero para las posibilidades del juego.



AUNQUE PUEDES USAR VOLANTE o cruceta, el joystick es el más preciso y sensible.

COMPRA PARTES PARA LOS circuitos y desbloquea skins, pistas y modos en la tienda.



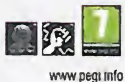
PSP



## Split/ Second Velocity

Género:  
Carreras Arcade  
Desarrolladora:  
Black Rock Studios  
Editora:  
Disney Interactive  
Precio:  
39,95€  
Jugadores:  
1-4  
Online:  
Sí  
Idioma:  
Voces  
Textos

Pegi



### Las notas

Gráficos

8.6

Sonido

8.0

Jugabilidad

9.0

Adicción

9.2

### Nota final

9.0

#### La opinión

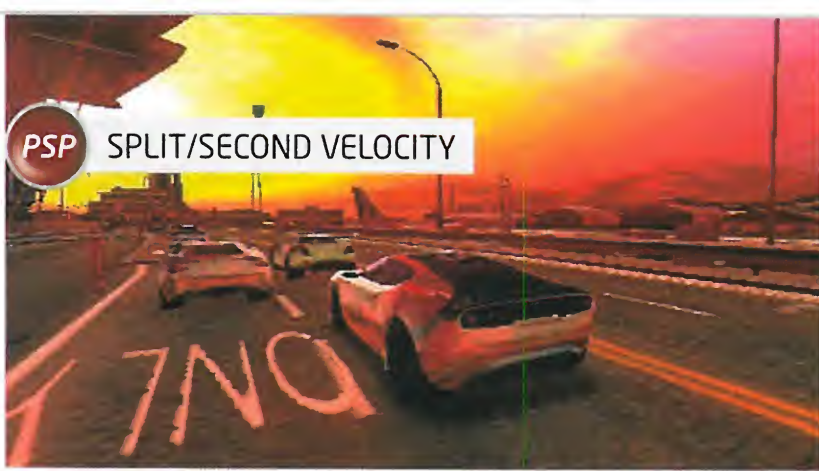
ES UN JUEGO tremendamente divertido en sus versiones de sobremesa y lo es en esta nueva versión portátil. Velocidad, explosiones, un manejo sencillo y eficaz y un montón de modos de juego para no parar de jugar. Si te gusta la velocidad, te lo recomendamos.



Por G. Maeso

90 MARCAPLAYER

## PSP SPLIT/SECOND VELOCITY



# UN REALITY SHOW EXPLOSIVO Y DE BOLSILLO

Las carreras arcade más frenéticas y explosivas llegan en formato portátil para PSP. Afílate los pulgares para ser el más rápido y esquivar ese edificio que se desploma.

**H**ace unos meses que podemos disfrutar en las consolas de sobremesa de las divertidas carreras arcade que nos brinda *Split/Second*, el juego de conducción de BlackRock Studios y Disney Interactive. Ahora, con algo de retraso, llega a PSP una versión en miniatura pero que consigue atrapar todo lo bueno que nos cautivó en las versiones 'grandes'.

A la portátil de Sony le sientan pero que muy bien este tipo de juegos, y es que parece que estuviera diseñada, casi en exclusiva, para los títulos de velocidad. *Split/Second Velocity* es un título realmente completo, que nos permite disfrutar de carreras frenéticas donde la velocidad no lo es todo. Como ya sabéis, en el juego participamos en un curioso programa de televisión donde los corredores, además de utilizar sus dotes al volante, pueden activar armas destructivas contra sus oponentes. Acumula energía derrapando y conduciendo al límite y podrás hacer que un edificio se desplome sobre tus adversarios, que estalle una bomba



CONDUCE AL LÍMITE Y acumula derrapes para poder activar las trampas que dejarán K.O. a tus adversarios.

junto a ellos, etc. Un elemento que hace que las carreras sean mucho más divertidas.

Además del modo carrera, en el juego iremos desbloqueando retos específicos, nuevos coches, circuitos, pruebas. Un juego muy completo, lleno de extras y modos de juego tremendamente adictivos y un modo multijugador indispensable. ■



> La jugabilidad nos ha convencido.  
> Los retos y pruebas extras.  
> El modo multijugador mola.

#### Arriba y abajo

> Algunas pruebas son más sosas en esta versión.  
> Las trampas y las animaciones son más escasas en PSP.



PS3

360

MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM



# YO Y MI GRAN MONSTRUO, CONTRA EL MUNDO

Game Republic demuestra que en el país del sol naciente aún quedan buenas ideas que explotar para el mundo del videojuego.

**M**ajin es una criatura legendaria que siglos atrás consiguió liberar al reino de la oscuridad. Ahora que las fuerzas del mal controlan estas tierras llega el momento de despertarlo de su letargo. No lo haremos como el típico héroe, sino como un simple ladrón que tiene la capacidad de hablar con los animales. Solo no será poderoso, sin embargo una vez libere el poder del Majin, este nos seguirá como un terno cachorrillo a su mentor.

Poco a poco irá ganando poderes, gracias a los puntos de experiencia que conseguiremos durante la aventura. Para ello, comandaremos a la criatura con un simple menú de comandos. En realidad la variedad de acciones no es demasiado extensa, pero se muestra más que suficiente para la mecánica de juego.

Esta incluye secciones de plataformas, combate, sigilo y una buena ración de puzzles. Sobre el papel todo parece correcto y el título exuda carisma por cada bit de su



programa. Sin embargo no acaba de cuajar para convertirse en una compra obligada. Por una parte el apartado técnico se conforma con cumplir, con animaciones bruscas y texturas que no dan la talla.



Por otro lado la jugabilidad no es tan brillante como debería, con momentos de atasco en los que parecerá imposible seguir avanzando. Parte de la culpa de esto es por el esquema abierto de progresión, que nos permitirá tomar el camino que nosotros mismos elijamos. Esta decisión vuelve algo confuso al juego, que además nos parece algo lento en su desarrollo y posibilidades.

A pesar de estos fallos, tenemos que decir que *Majin and the Forsaken Kingdom* nos ha gustado hasta el punto de considerarlo una de las sorpresas más gratas de los últimos meses. ■

360 PS3



## Majin and the Forsaken Kingdom

Género: **Aventura**  
Desarrolladora: **Game Republic**  
Editora: **Namco Bandai**  
Precio: **60,95€**  
Idioma: **Textos Voces**

Pegi



## Las notas

Gráficos Sonido

8.2 8.4

Jugabilidad Adicción

7.9 8.5

## Nota final

8.4

## La opinión

NO ES EL mejor título de la temporada, pero posee un carisma innegable que nos hará prestarle una atención inusitada. Su propuesta es variada y el argumento cumple con creces, aunque su desarrollo se queda algo corto de recursos en ocasiones. Una pequeña sorpresa que recibimos con gratitud.



Por Juan "Xcast"

MARCAPLAYER 91





## Blood Bowl

Género:  
**Estrategia**  
Desarrolladora:  
**Cyanide Studio**  
Editora:  
**Digital Bros**  
Precio:  
**39,95€**  
Jugadores:  
**1-2**  
Online:  
**Si**  
Idioma:  
**Voces**  
**Textos**

Pegi



www.pegi.info

## Las notas



## Nota final

8.1

## La opinión

A LOS JUGADORES de *Blood Bowl* esta edición les va a volver locos por su gran cantidad de extras que mejoran el título original. Saliendo de ese grupo, tal vez, los fans de la estrategia quieran asomarse a este mundo. La pega aún está en enganchar a otro tipo de público.



Por G. Maeso

92 MARCAPLAYER

## PC BLOOD BOWL: LEGENDARY EDITION



# ¿A QUÉ DEPORTE JUEGAN LOS ORCOS?

Cyanide reedita el videojuego oficial del mítico título de tablero, con más razas, opciones, extras y mejorando todo aquello que podía mejorarse.



> Las nuevas razas y estadios.  
> El modo carrera.  
> Las opciones de personalización: equipos, jugadores...

## Arriba y abajo

> Aprenderse todas las reglas sigue siendo difícil.  
> Caos en el modo en tiempo real.  
> No está doblado.

LOS NUEVOS ESTADIOS SON una verdadera pasada y también cuentan con mejores cámaras.



en la primera parte) para que los novatos aprendamos a jugar.

Pero lo mejor es que ahora podemos montar nuestras propias ligas, competiciones y torneos o participar en el modo carrera, en el que nos convertimos en entrenador de los equipos míticos del universo Blood Bowl y conocemos a sus principales figuras. ■





8 Hits  
2464

Recovery!

# GOKU NO TERMINA DE DAR EL GOLPE

El tercer advenimiento de Son Goku en la nueva generación no termina de convencer. Nostalgia de *Budokai*.

**A** veces pasa. Una saga con tradición en una generación anterior se estrella al dar el salto a sistemas de mayor potencia. Le pasó a Konami con *Pro Evolution Soccer* y le ha pasado a Namco con el título que nos ocupa. A pesar de contar con un aluvión de novedades, que incluye incluso un vídeo inédito basado en la popular serie, los fans van a encontrar que esta segunda parte de *Raging Blast* no termina de mejorar a la del año pasado, cosa que no parecía difícil de conseguir.

Su apuesta prescinde del modo histo-

ria, que ya era un clásico en la saga. Aunque puede que contente a algunos fans, la mayoría de seguidores sentirán que el nuevo modo Galaxia no termina de llenar el hueco creado.

Por otra parte, la abrumadora cantidad de personajes que caracteriza a la serie vuelve a estar presente en este *Raging Blast 2*, con una cifra que supera ampliamente los setenta. El título cuenta también con otros añadidos que harán las delicias de los fans, como dibujos desbloqueables, de los que podremos disfrutar

con detenimiento en el Museo.

Pero el mayor pecado de *Raging Blast 2* es su sistema de combate. Las peleas resultan repetitivas y confusas hasta el punto de terminar siendo cargantes. A esto hay que añadir una cámara algo estrábica de esas que gustan de dejarnos vendidos ante nuestro rival.

En el haber del juego hay que anotar el diseño de personajes, algunos de ellos inéditos. Son estos extras desbloqueables los que impulsarán a los fans a seguir jugando durante horas y horas a este título. ■



## Dragon Ball Raging Blast 2

Género: Lucha  
Desarrolladora: Spike  
Editora: Namco Bandai  
Precio: 60,95€  
Jugadores: 1-2  
Online: Sí  
Idioma: Voces Textos

Pegi



www.pegi.info

## Las notas



## Nota final

6.8

## La opinión

UNA SAGA QUE ha conocido tiempos mejores y, por desgracia, ya lejanos. Aunque contentará a los fans más incondicionales, muchos tendrán que esperar un año más para que la saga termine de explotar de manera definitiva en esta generación de consolas.



Por Angel Llamas

MARCAPLAYER 93





## EA Sports MMA

Género: Lucha  
Desarrolladora: EA Tiburon  
Editora: Electronic Arts  
Precio: 71.90€  
Jugadores: 1-2  
Online: Sí  
Idioma: Voces  
Textos: Inglés

Pegi



## Las notas



## Nota final

8.3

## La opinión

SI TE GUSTAN las artes marciales y te enamoró el control de *Fight Night* no dudes en hacerte con él. Animaciones y gráficos de alto nivel, múltiples opciones de personalización y una jugabilidad sencilla pero profunda que te enganchará desde el principio.



Por Alejandro Peña

94 MARCAPLAYER

360 PS3 EA SPORTS MMA



# RODILLAZOS Y CODAZOS: VALE TODO

EA inicia una nueva franquicia destinada a competir por la corona de las Artes Marciales Mixtas. La adictiva jugabilidad y las ingentes dosis de violencia y sangre conforman este título salvaje.

**T**ras el éxito de *Ultimate Fighting Championship* (UFC) de THQ, Electronic Arts apuesta también por la violencia de las Artes Marciales Mixtas (MMA) y nos trae de la mano de EA Tiburon el título *EA Sports MMA* con el objetivo de brindarnos la versión más realista y adictiva de una de las disciplinas que más rápido han crecido en todo el mundo.

Nada más comenzar un tutorial bien detallado nos da la posibilidad de familiarizarnos con los controles básicos y aprender los puntos claves del funcionamiento y desarrollo de los combates de esta disciplina. El adictivo 'Total Strike Control', ya presente en la saga *Fight Night* de la misma desarrolladora, es nuevamente la piedra angular sobre la que se basa el manejo de los combates. Así, únicamente mediante los sticks del pad podremos lanzar toda la variedad de patadas, puñetados, codazos o rodillazos que seamos capaces de procesar con una sorprendente facilidad.

Una vez instruidos estaremos listos para crear a nuestro joven luchador mediante un variado editor que nos permitirá elegir nuestro peso, altura y detalles estéticos, así como distribuir los atributos y elegir la disciplina marcial en la que queramos especializarnos. Este personaje nos permitirá avanzar en el modo carrera, desde un humilde alumno de gimnasio hasta ser el número uno del ranking MMA, y a su vez, enfrentarnos a jugadores de todo el globo en la modalidad online. ■

DOMINAR EL 'CLINCH' SERÁ fundamental.



EL MISMO MOTOR EMPLEADO en *Fight Night* luce aquí unos modelados aún más realistas y naturales.



- > Enorme variedad de luchadores y categorías.
- > Gran realismo en los gráficos y animaciones.
- > Adictivo sistema de control.

## Arriba y abajo

- > Poca variedad de modos de juego.
- > Ausencia de licencias oficiales de UFC.



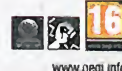
PS3 360 Wii WWE: SMACKDOWN VS RAW 2011



## WWE: Smackdown vs RAW 2011

Género: Lucha  
Desarrolladora: Yuke's  
Editora: THQ  
Precio: 69,90€ (360/PS3); 49,90€ (Wii)  
Jugadores: 1-4  
Online: Sí  
Idioma: Voces: Voces  
Textos: Textos

Pegi



www.pegi.info

## Las notas

Gráficos	Sonido
8.9	8.8
Jugabilidad	Adicción
8.5	8.3

## Nota final

8.4

## La opinión

INDISCUTIBLE LÍDER UN año más del mundo WWE por el gran realismo de los personajes, las tramas y las animaciones en los combates. Aporta algunas novedades y resulta divertido y espectacular en muchos aspectos, pero solo es aditivo para los fans del mundillo.



Por Alejandro Peña

MARCAPLAYER 95

# ESPECTÁCULO EN SU MÁXIMA EXPRESIÓN

El mejor título de lucha libre profesional revalida un año más esta condición. Mantiene su esencia y añade nuevos modos de juego, más y mejores animaciones y llega hasta un total de 70 luchadores.

Con el elenco de luchadores más extenso de toda la saga como principal reclamo, los chicos de Yuke's revalidan el título merecido al videojuego más fiel y realista basado en el mundo de la World Wrestling Entertainment.

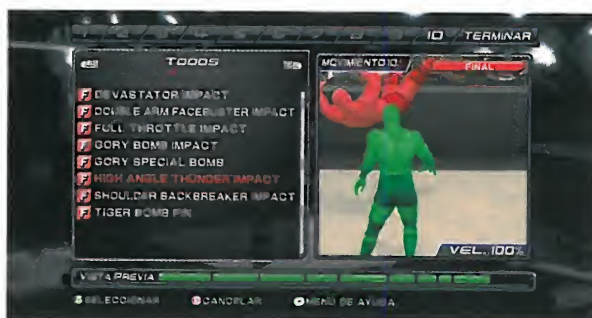
La jugabilidad se mantiene intacta, a través de un tutorial inicial bien detallado, enseguida sabremos realizar todas las llaves y golpes posibles dentro de este espectáculo aunque sea nuestra primera vez.

En cuanto a los modos de juego nos encontramos algunas novedades importantes. Tal es el caso del modo Universo WWE (llamado así al modo carrera) que esta vez tendrá un carácter infinito ya que automáticamente nos irá generando un sinnúmero de eventos en el calendario en función de nuestros resultados en anteriores combates. Por otro lado, el modo Road to Wrestlemania se mantiene en esta edición otorgando tramas adicionales en los 'backstages' para diversos luchadores entre los que se incluye, por ejemplo, el Rey

Misterio, y en el que todas nuestras acciones repercutirán en el devenir de los acontecimientos posteriores, mostrados a través de escenas y secuencias de presentación.

Por último, cabe reseñar la gran cantidad de opciones de personalización integradas. En esta línea, podremos crear desde nuestros originales, o no, argumentos para los combates, hasta nuestros propios personajes, incluidas sus llaves finales enlazando hasta un total de diez animaciones. ■

LAS PRESENTACIONES son deslumbrantes.



EL EDITOR OFRECE AMPLIAS opciones personalizables, desde el propio traje hasta las llaves finales con un total de hasta 10 movimientos enlazados.



> Inmensa variedad de personajes seleccionables.  
> Modelado excepcional de los luchadores.  
> Diversidad de modos de juego y personalizaciones.

## Arriba y abajo

> Road to Wrestlemania sigue sin estar pulido.  
> Bastante continuista respecto al año pasado.  
> Poca adicción si no eres fan del mundo WWE.





## Emergency 2012

Género:  
**Estrategia**  
Desarrolladora:  
**Quadriga Games**  
Editora:  
**Deep Silver**  
Precio:  
**9,95€**  
Jugadores:  
**4**  
Online:  
**Si**  
Idioma:  
**Voces**  
**Textos**

Pegi



### Las notas



### Nota final

7.8

### La opinión

UN JUEGO PARA FANS que actualiza lo visto hasta ahora en la saga y que hará las delicias de los estrategas cansados de incursiones militares y gestión de recursos. La edición Deluxe es la compra obligada para disfrutarlo completamente porque incluye más misiones.



Por 'Duardo'

96 MARCAPLAYER

PC

EMERGENCY 2012

LA COORDINACIÓN DE LOS distintos servicios es fundamental para resolver las situaciones

# LOS BOMBEROS SON NUESTROS HÉROES

La particular saga de estrategia y simulación de servicios de emergencia renueva su motor gráfico y nos ofrece nuevas misiones y un sistema de juego más accesible.

**N**os declaramos fans absolutos de esta serie de títulos aparecidos por primera vez en 1998, tanto por su planteamiento innovador como por un desarrollo atractivo y complejo.

*Emergency 2012* mantiene intacta su esencia, en la que deberemos gestionar las distintas unidades implicadas en cualquier situación de emergencia: policía, bomberos, servicios médicos, unidades de apoyo y transporte aéreas, etc.

En esta ocasión, y de la mano de Koch Media para nuestro país, la versión Deluxe de *Emergency 2012* justifica su compra por la incorporación de tres misiones extra y un escenario libre.

Para los que se enfrenten por primera vez a la saga, en *Emergency 2012* tomaremos el papel del controlador jefe de un servicio de emergencias. En las misiones de campaña deberemos resolver situaciones desde el derrumbamiento de una catedral en Alemania, pasando por una serie de fuertes tormentas en París que han provocado cierto descontento popular, hasta el incen-

dio del puente de Londres. Las ubicaciones, centradas en Europa, están cargadas de detalles gracias a un motor remodelado y vistoso que se aleja gratamente de lo visto en la anterior entrega, *Emergency 4*.

El juego libre nos propone seguir de forma temporal las posibles situaciones de peligro en una ciudad y el multijugador permite hacer frente a las emergencias con amigos, opción, esta última, que exige grandes dosis de coordinación. ■

LA REPRESENTACIÓN DE LAS ciudades europeas nos introducirá fácilmente en el ambiente



> Mantiene la esencia *Emergency* actualizando el acabado gráfico.  
> El sistema de juego se simplifica buscando la claridad y lo consigue sin perder la esencia.

### Arriba y abajo

> Podría ser todavía mejor gráficamente.  
> El doblaje es regular.







# LA PROMESA DEL FÚTBOL NO SE CUIDA

Los rivales se conocen de memoria cómo juegas, te buscan el punto débil y te machacan. Sin rival en Wii, sus debilidades cantan.

**H**ace diez años, cuando las series de fútbol eran más conservadoras y estaban más asentadas, los usuarios se quejaban de que cada temporada llegara casi el mismo juego con las plantillas al día. En los tiempos que corren se pueden actualizar online y la competencia obliga a mejorar; de modo que la comunidad de futboleros dará caña a un juego sin avances. Pues el caso de este *PES 2011* es un gesto, cuanto menos, honrado. A precio reducidísimo y con pequeños retoques, sigue ofreciendo una experiencia única que no encontrarás en otras consolas, pero es casi casi lo mismo que jugaste la temporada pasada.

El estilo estratégico Playmaker vuelve a

mover a todo el equipo por el campo en tiempo real y en jugadas imposibles sin puntero. El cooperativo sigue rizando el rizo mezclando la estrategia con el juego individual con mando clásico. Pero es que el sistema arrastra las mismas lacras desde que se inventó.

Los jugadores siguen 'imantados' a líneas rectas, incapaces de reaccionar atentamente a las instrucciones libres del puntero. El estudio de Greyhound no ha podido o no ha sabido evolucionar lo que tenía que ir paso a paso, año tras año. Pepe se sigue quedando lelo mirando un balón que pasa por delante. De Gea no se entera de que el área pequeña es suya y Villa no es capaz de driblar en diagonal, sino que seguirá obsesionado con las ocho direcciones digitales. Lo único que se consigue con esto es frustrar la ilusión de los que saben del potencial del sistema y

quieren verlo crecer. El problema continúa cuando el jugador del Pro 'de toda la vida' quiere jugar sin punteros ni flechitas y descubre que de clásico tiene demasiado, pues se trata aún de una versión de *PES 2006* con poca novedad. Oye, a lo mejor eso es un plus.

Eso sí, *PES 2009* incluía un modo online de mentira en el que acabar un partido sin saltos era misión imposible. El código se ha revisado concienzudamente y por fin pueden enfrentarse online los maestros de las flechas, los de siempre, de forma mixta o, novedad este año, modos de control distintos. Quizás este aliciente te absorba mucho más tiempo que volver a jugar la Liga Master, la Champions o la nueva Copa Libertadores con las mismas sensaciones, los mismos goles o los mismos enfados otra vez. ■

## EL ESTUDIO NO HA PODIDO O NO HA SABIDO EVOLUCIONAR LO QUE TENÍA QUE IR PASO A PASO



### Pro Evolution Soccer 2011

Género: Fútbol  
Desarrolladora: Konami  
Editora: Konami  
Precio: 29,95€  
Jugadores: 1-4  
Online: Sí  
Idioma: Voces Textos

Pegi



www.pegi.info

### Las notas

Gráficos

Sonido

6.5

6.5

Jugabilidad

Adicción

7.6

7.3

### Nota final

7.0

### La opinión

NOS ENCANTÓ EL revolucionario sistema que inventó Konami... hace varios años. Cómpralo si A) solo necesitas jugar online a lo que había, B) actualizas plantillas por unos euros o C) nunca has probado el maravilloso Playmaker.



Por David Caballero

MARCAPLAYER 97





## Singstar Guitar

Género: Musical  
Desarrolladora: London Studio  
Editora: Sony  
Precio: 29,95€  
Jugadores: 1-4  
Compatible Move: Sí  
Idioma: Voces Textos

Pegi



## Las notas



## Nota final



## La opinión

EL RESULTADO FINAL parece un tanto descafeinado, pero parecía obligado que la saga musical más prolífica de la historia añadiera la compatibilidad con las guitarras. Aunque creo que esto se podía haber hecho en forma de actualizaciones descargables para todos los Singstar.



Por G. Maeso

98 MARCAPLAYER



# CANTA Y APORREA LA GUITARRA A PLACER

Uno de los juegos musicales con más solera es la saga de karaoke de Sony, que ahora se renueva y añade, por fin, compatibilidad con las populares guitarras de plástico.

**E**ra cuestión de tiempo que la gente de Sony intentara hacer compatibles las populares guitarras de juegos como *Guitar Hero* o *Rock Band* con su popular saga karaoke. 'Renovarse o morir' o 'si no puedes con el enemigo, únete a él', escojan ustedes la frase que más pega en este caso.

*Singstar Guitar* es un juego *Singstar* al uso, que incluye un buen número de canciones de pop-rock español de los 80-90 (25 de los 30 temas que incluyen son de grupos españoles). Con él puedes enchufar dos micros *Singstar* y disfrutar desgañitándose como si de otro de tantos juegos de la saga se tratara. Lo que ocurre

## PUEDEN JUGAR CUATRO, CON DOS MICROS Y DOS GUITARRAS

es que ahora puedes enchufar cualquier guitarra de *Rock Band* o *Guitar Hero*, o compatibles, que tengas por casa y, además de las dos líneas de voz, aparecerán dos líneas de guitarra para que hasta cuatro jugadores se unan a la fiesta (con dos micros y dos guitarras).

La jugabilidad de las líneas de guitarra es muy similar a las acostumbradas en juegos como *Guitar Hero* pero mucho más simplificada. Aquí no hay multiplicadores, energía estrella ni solos, ni tapping, ni bending ni nada de nada. Sólo una sucesión de botones de colores (con mayor o menor dificultad, a elegir) y un contador de puntuación total exactamente igual al de la voz. Con esos cartelitos que te dan o quitan el ánimo: '¡guay!', '¡perfecto!', '¡mediocre!...' Así que, aparte de dar más posibilidades a las fiestas cantarinas, es una entrega más de la saga, sin demasiada chicha para los 'guitarristas virtuales'. ¿Cuándo incluirán la batería? ■



25 DE LAS 30 canciones del juego son en español: Platero y Tú, Fito & Fitipaldis, Nacha Pop, Barricada, Marea, Los Rodríguez, Ariel Rot...



# ALEGRA LA CIUDAD CON TU PATINETE

Shaun White abandona el snowboard para dedicarse a otra de sus pasiones, el skate, en un título dinámico, colorido y accesible.

La premisa del juego es muy simple. Llegamos a una ciudad en busca de un amigo, y descubrimos que la urbe ha perdido toda su alegría debido a las prohibiciones de su alcalde. Esto ha provocado que toda la gente se haya ido y que todos los edificios y entornos se hayan vuelto de color gris. Con nuestro skate tendremos que visitar las diferentes zonas de la ciudad, transformándolas con nuestros trucos y dándole color.

El título ofrece al jugador un modo campaña aceptablemente largo, a través nueve localizaciones diferentes (más alguna que otra oculta), con una enorme cantidad de canciones, tablas, ropas, trucos y personajes desbloqueables. Además, también está disponible un modo multijugador para dos personas offline con seis modalidades de juego diferentes.

Lo cierto es que si en otras consolas este juego desmerece por su nivel técnico, en Wii aguanta el tipo, con unos gráficos tipo cartoon, entornos coloridos y sólidos, y una fluidez de imagen que se

agradece en un título donde priman los giros de cámara, los saltos imposibles, y los grinds a grandes velocidades. Esto se consigue lamentablemente poniendo en escena una ciudad bastante acotada, y totalmente desprovista de vida, sin videntes, vehículos, o cualquier tipo de elemento móvil.

*Shaun White* es una opción a tener en cuenta como título de skate, pero absténganse los más exigentes o los que busquen un juego más cercano a la simulación, porque este es bastante arcade y de dificultad más bien baja. ■

## UNA OPCIÓN A TENER EN CUENTA PERO MUY FACILONA, ABSTENGANSE LOS MÁS EXIGENTES



EL PROTAGONISTA ABSOLUTO DEL título es el propio Shaun White.



> Enorme y variada banda sonora.  
> El doblaje es notable.  
> Gráficamente no desmerece en Wii...

### Arriba y abajo

> ... Pero a cambio ofrece entornos muy vacíos.  
> Bastante fácil.



### Shaun White Skateboarding

Género: Deportivo-skate  
Desarrolladora: Ubisoft  
Editora: Ubisoft  
Precio: 50,95€  
Jugadores: 1-2  
Online: No  
Idioma: Voces Textos

### Pegi



www.pegi.info

### Las notas

Gráficos

Sonido

7.5

8.5

Jugabilidad

Adicción

7.0

7.0

### Nota final

7.5

### La opinión

SHAUN WHITE SKATEBOARDING para Wii es un título correcto de skateboard y arcade que puede servir como juego introductorio a aquellos que no hayan jugado nunca a uno de estas características. Para los más experimentados quizás sea excesivamente fácil.



Por J.L. Villalobos

MARCAPLAYER 99



## FOOTBALL MANAGER 2011

## EL MEJOR GESTOR DE FÚTBOL



Un año más llega nuestro juego fetiche -al menos el del dire-. *Football Manager* es, año a año, un soplo de aire fresco para los amantes de la gestión futbolística. Y este año vuelve a sorprendernos gratamente, sobre todo en el aspecto visual. Cada vez más, los partidos en 3D se tornan de esta generación, y las posibilidades de afectar el rendimiento de nuestro equipo a través de las decisiones que vayamos tomando. Además, *FM 2011* incorpora este año un nuevo sistema de interacción con el jugador para mantener conversaciones privadas, nuevos programas de entrenamiento, contratos, tácticas...

Eso sí, lo que más nos ha llamado la atención es la inclusión del sistema de reputación, a través del que con nuestro buen rendimiento conseguiremos aportar un granito de arena a nuestra liga y hacer que más jugadores quieran jugar en ella. En definitiva, novedades, pocas, pero buenas. Y como siempre, el mejor gestor de fútbol del año. ■



## Football Manager 2011

Género: Gestión Deportiva  
Desarrolladora: EA Sports  
Editora: Electronic Arts  
Precio: 30,95€  
Jugadores: 1  
Online: Si  
Idioma: Texos

Pegi



www.pegi.info

## Las notas

Gráficos: 9.0  
Sonido: 7.0

Jugabilidad: 9.0  
Dificultad: 8.0

## Nota final

9.1

## ESDLA: LAS AVENTURAS DE ARAGORN

## UN REPASO INFANTIL A LA TIERRA MEDIA



**L**as Aventuras de Aragorn lo borda en dos aspectos. Por un lado, su diseño artístico, que traslada el espíritu de las películas a un estilo cartoon que le sienta muy bien. Y por otro, conseguir hacer un repaso digno a la historia desde el primer encuentro de Aragorn con los hobbits en Bree.

El problema es que todo lo bueno ahí se queda. Estamos ante un título de aventuras de duración considerable pero repetitivo y demasiado fácil, con unos gráficos más de juego de Wii flojete que de PS3. Además los controles de PS Move no funcionan todo lo bien que deberían, lo que entorpece la experiencia. Recomendado sólo para muy fans. ■

## GA'HOOLE: LA LEYENDA...

## SUPERHÉROES CON GARRAS Y PLUMAS



**E**l juego de esta película de buhos parlantes nos propone ver la historia desde el punto de vista de uno de los nuevos guardianes del mítico árbol de Ga'Hoole. La trama comienza cuando los protagonistas de la peli (Soren y demás) llegan hasta los guardianes y estos se deciden a ir a por los malvados puros, también buhos, pero esclavizadores de polluelos.

A medio camino entre un título de pilotaje de aviones y un hack'n slash, el grueso de las misiones consisten en atacar a los enemigos fijándoles con nuestra vista y lanzándonos a por ellos. Si te gustó la película y no eres exigente con la dificultad (es muy fácil), puedes pasártelo bien. ■

PS3

El Señor de los Anillos: Las Aventuras de Aragorn

Género: Aventura  
Desarrolladora: TT Fusion  
Editora: Warner Bros Games  
Precio: 61,50€  
Jugadores: 1  
Online: No  
Idioma: Voces Texos

Pegi



www.pegi.info

## Nota final

5.7

360 PS3

Ga'Hoole: La Leyenda de los Guardianes

Género: Acción  
Desarrolladora: Krome Studios  
Editora: Warner Bros Games  
Precio: 50,95€  
Jugadores: 1  
Online: No  
Idioma: Voces Texos

Pegi



www.pegi.info

## Nota final

6.0



3

www.pegi.info

SEGA



EN PSN  
TIENES  
MÁS

#### MÁS JUEGOS Y CONTENIDOS.

Como la nueva aventura de Sonic en **Sonic The Hedgehog 4 Episode I**.

#### Y MÁS FACILIDADES PARA CONSEGUIRLAS.

Descárgate el nuevo juego de Sonic para PlayStation3 de la forma más sencilla con las Tarjetas PSN de 20 ó 50 euros. Y olvídate de la tarjeta de crédito.

Sonic vuelve a sus orígenes con el estilo de juego que le hizo tan divertido y emocionante. Continúa la historia donde se quedó en "Sonic & Knuckles".

Recorre los increíbles mundos de Sonic al más puro estilo 2D, con un aspecto e imagen totalmente renovado y adaptado a los tiempos, pero con la diversión de siempre.

¡El juego de Sonic que estabas esperando!  
¿QUIERES MÁS? TIENES MÁS.



PlayStation®Network

Más información en <http://es.playstation.com/psn>

SONY  
make.believe

Es necesario disponer de acceso a Internet de banda ancha. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algunos contenidos son de pago. Tanto PlayStation Network como PlayStation Store están sujetos a las condiciones de uso y no están disponibles en todos los dispositivos y países. Para obtener más información, consulte su PlayStation 3 o PlayStation Store. Los usuarios menores de 18 años deberán contar con consentimiento parental.



# Descargas

## Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos solo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.



RED DEAD REDEMPTION: THE UNDEAD NIGHTMARE

# AL GALOPE DE CABALLOS ZOMBIS EN EL OESTE

El lejano Oeste se tiñe de nuevo de sangre ante una cruenta batalla por la supervivencia. Pero aquí no hay indios ni traperos. Esta vez los no muertos son los enemigos a batir.

**L**os chicos de Rockstar son amigos de ofrecer grandes actualizaciones de contenidos que consiguen expandir la experiencia de juego más allá de los límites originales de un título. Este es el caso de *Undead Nightmare*, que añade una nueva campaña y un cúmulo de opciones multijugador cooperativas en las que tendremos que enfrentarnos a ingentes hordas de no muertos en pleno lejano oeste.

Añade nuevos enemigos, localizaciones, misiones, monturas, armas e incluso una banda sonora a la altura de las circunstancias. La base es la misma, sin embargo, los objetivos varían ostensiblemente. Un gran pack que ofrecerá un buen puñado de horas a aquellos que se atrevan a cruzar la frontera al país de los no muertos. Su única pega es que los zombies son (y serán) simples muertos vivientes en un mundo de ficción, con lo que eso implica.

		<b>Undead Nightmare</b>	<b>9.4</b>
800 Mps	9,99 €	Desarrollador: Rockstar	



GALOPAR SOBRE UN CABALLO zombie es uno de los regalos de esta expansión.

### Legends of War: Patton's Campaign


## CONTROLA EL DESTINO DE LA HUMANIDAD

**A**sume el rol del general George S. Patton durante la recta final de la Segunda Guerra Mundial, cambia el rumbo de la historia y llega a Berlín antes que las fuerzas soviéticas. Todo, con este juego exclusivo para PSP y PS3.

El estudio español Enigma Software es el responsable de este título de estrategia por turnos en el que controlarás al Tercer Ejército Americano, desde las playas de Francia hasta la capital de Alemania, a través de 7 operaciones con un total de 35 misiones ambientadas en 22 localizaciones.

El título, ya disponible en los bazares de PS Network, cuenta con ciertas dosis de rol (tales como la posibilidad de evolucionar tus unidades y mejorarlas con la experiencia obtenida), misiones que van desde eliminar todo lo que encuentres y capturar objetivos hasta realizar emboscadas defensivas, así como un gran elenco de unidades y vehículos. Ya puedes recuperar los mejores momentos del mítico juego español *Comandos* (hay que recuerdos más buenos nos trae esto) pero, esta vez, por turnos.



	<b>Legends of War: Patton's Campaign</b>	<b>8.8</b>
29,99 €	Desarrollador: Enigma Software	



# Harry Potter

Y LAS  
RELIQUIAS  
DE LA MUERTE

PARTE I  
EL VIDEOJUEGO

ENFRÉNTATE A TU DESTINO. LUCHA POR TU VIDA

LA VARITA ES TU ARMA. UTILIZA TU MAGIA MÁS PODEROSA PARA COMBATIR CONTRA VOLDEMORT Y SUS FUERZAS OSCURAS EN EL MAYOR JUEGO DE ACCIÓN DE LA SAGA HARRY POTTER™. ¡ES LA GUERRA DE HECHIZOS!

12  
www.pegi.info

PC  
DVD  
ROM

Wii

NINTENDO DS

PS3

PlayStation  
Network

XBOX 360

BETTER WITH  
KINECT  
SENSOR

XBOX  
LIVE

WB  
GAMES

EA



HARRY POTTER characters, names and all related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.  
Harry Potter Publishing Rights © JKR.  
WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10)

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS - PART 1 Software © 2010 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. "E", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.



## Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.



### Fallout: New Vegas



Consigue todos los trofeos del juego.

#### Bronce:

- > **Recién llegado:** Alcanza el nivel 10.
- > **Viejos amigos:** Recluta a un acompañante.
- > **Jugador avezado:** Gana 3 partidas de caravana.
- > **Doble o nada:** Juega 10 manos de Blackjack.
- > **Bandido manco:** Juega 10 rondas en las tragaperras.
- > **La rueda de la fortuna:** Juega 10 rondas en la ruleta.
- > **Caminando por el Mojave:** Descubre 50 lugares.
- > **Menudo patadón en la cabeza:** Completa "Menudo patadón en la cabeza".
- > **Mañoso:** Crea 20 objetos.
- > **Complementos a mí:** Instala 20 modificaciones en las armas.
- > **Al grano:** Revienta 25 cerraduras.
- > **Manitas:** Repara 30 objetos.
- > **Pirata del Mojave:** Hackea 25 terminales.
- > **Chorizo con clase:** Roba de 50 bolsillos.
- > **Orador cum laude:** Inicia 50 desafíos conversacionales.
- > **Amo y maestro del trueque:** Vende objetos por un valor de 10.000 chapas.
- > **Maestro de la explosión:** Provoca daños por 10.000 puntos con armas de energía.
- > **Ama a la bomba:** Provoca daños por 10.000 puntos con explosivos.
- > **Jugando con plomo:** Provoca daños por 10.000 puntos con armas.
- > **Samurái de New Vegas:** Provoca daños por 10.000 puntos con armas de

ataque cuerpo a cuerpo.

- > **Camorrista:** Provoca daños por 10.000 puntos sin armas.
- > **Superviviente del desierto:** Cura 10.000 puntos de daño con comida.
- > **Todo estímulos:** Cura 10.000 puntos de daño con estimulantes.
- > **¡Eureka!** Completa "¡Eureka!".
- > **Todo o nada:** Completa "Todo o nada".
- > **Sin dioses no hay maestros:** Completa "Sin dioses no hay maestros".
- > **Veni, Vidi, Vici:** Completa "Veni, Vidi, Vici".
- > **¡Volare!** Completa "¡Volare!".
- > **Cuando suceda, lo sabrás:** Completa "Cuando suceda, lo sabrás".
- > **Devolver al destinatario:** Completa "Devolver al destinatario".
- > **El asesino de Arizona:** Completa "El asesino de Arizona".
- > **El sol de la fortuna:** Completa "El sol de la fortuna".
- > **G.I. Blues:** Completa "G.I. Blues".
- > **La leyenda de la estrella:** Completa "La leyenda de la estrella".
- > **Lista de talentos:** Completa "Lista de talentos".
- > **Vuela conmigo:** Completa "Vuela conmigo".

#### Plata:

- > **Advenedizo:** Alcanza el nivel 20.
- > **Aquí mando yo:** Alcanza el nivel 30.
- > **Ya estamos todos:** Recluta a todos los acompañantes.
- > **Maestro del Mojave:** Descubre 125 lugares.
- > **¡Ring-a-Ding-Ding!** Completa "¡Ring-a-Ding-Ding!".
- > **Se fueron por allí:** Completa "Se fueron por allí".
- > **Trotamundos:** Descubre todas las bolas de nieve.
- > **Maestro de la caravana:** Gana 30 partidas de caravana.
- > **El mensajero que quebró la banca:** Consigue que te veten en todos los casinos del Strip.



> **¡Por la república!** Completa "¡Por la república!".

> **Al César lo que es del César:** Completa "Al César lo que es del César".

> **Comodín:** Completa "Comodín".

> **La casa siempre gana:** Completa "La casa siempre gana".



#### Oro:

> **Difícil:** Juega de principio a fin en el modo difícil.

#### Platino:

> **Trofeo de Platino:** Consigue todos los demás trofeos del juego.



### Castlevania: Lords of Shadow

Desbloquea algunos apartados extra del juego y los logros de este.

> **Modo Trucos:** En cualquier nivel del juego durante una pantalla de carga introduce con el Pad Digital la siguiente secuencia: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A (círculo y X), para activar el menú de trucos en el apartado extra de opciones Aviso: La activación de cualquier truco incapacitará la posibilidad de salvar la partida y de desbloquear los logros del juego.

> **Metal Gear Solid items:** Completa el juego en cualquier nivel de dificultad y desbloquearás el pañuelo y el parche de Solid Snake, los cuales podrás asignar a Gabriel desde el menú de extras.

> **Desbloquear Ajedrez Castlevania:** Debes superar la prueba (en lugar



## TUS TRUCOS

MARCAJUGADORES PERSONALIZABLES  
ASUMIO TRUCOS

de saltársela) Vampire Wargame en el modo Historia en el capítulo 6 del juego, para poder acceder a este en el menú de extras.

➤ **Dificultad Paladín:** Cada capítulo que completemos en el nivel de dificultad Caballero, podremos volver a jugarlo en la dificultad más alta Paladín. En el nivel de dificultad Paladín podremos completar el 110% del juego.



## Profesor Layton y el Futuro perdido

➤ **Desafíos de Layton:** Son los puzzles más difíciles. Se encuentran en la sección de bonus.

➤ **La casa del hotelero:** Completa los diez circuitos de coches de juguete.

➤ **La casa del mensajero:** Completa los doce encargos de envío de loros.

➤ **La casa del cuentista:** Completa los tres libros de dibujos.

➤ **La casa del viajero del tiempo:** Completa el juego.

➤ **La casa del guardian del puzzle:** Completa los 165 puzzles.



➤ **Opciones secretas:** Consigue los suficientes Picarats para desbloquear las siguientes opciones en la sección Top Secret.

➤ **Perfiles de personaje extra:** Completa los 168 puzzles.

➤ **Perfiles de personaje:** Consigue 4200 Picarats.

➤ **Voces de personaje:** Consigue 5000 Picarats.

➤ **Música del juego:** Consigue 4700 Picarats.

➤ **Película:** Consigue 5200 Picarats.

➤ **Arte:** Consigue 4500 Picarats.

## Kingdom Hearts: Birth by Sleep

### ➤ Luchar con Lingering Spirit Vanitas:

Debes completar la Historia Final para poder luchar con Lingering Spirit Vanitas durante la historia de Terra, Ventus y Aqua.

➤ **Luchar con Mysterious Figure:** Derrota a Lingering Spirit Vanitas en Keyblade Graveyard para poder

luchar con Mysterious Figure durante la historia de Terra, Ventus y Aqua.

### ➤ Arma Última

Alcanza el nivel 30 en Mirage Arena, y completa satisfactoriamente el último desafío de la arena, Arena's Ruin. Ahora el Arma Última aparecerá en tu inventario.



## MGS: Peace Walker

En la pantalla de título del juego entra en: Extras > Network > Introducir Código Códigos:

➤ **Camiseta negra con el logo blanco**

de Peace Walker  
2000016038415

➤ **Camiseta color oliva con un logo de Arte de Snake**  
2000016035902

➤ **Camiseta gris con un logo de Arte de Snake en la espalda**  
2000016032338

➤ **Camiseta gris con un logo de MSF**  
2000016032574



## Lara Croft and The Guardian of Light

Trajes para Lara Croft:

➤ **Atuendo para selva de Lara Croft:** Acumula 1.410.000 puntos.

➤ **Atuendo para bici de Lara Croft:** Acumula 1.900.000 puntos.

➤ **Doppelganger:** Acumula 2.400.000 puntos.

**Al acabar el juego, desbloqueas otros trajes:**

➤ **Atuendo pesado para selva de Lara Croft.**

➤ **Atuendo de Lara Croft Legend.**

### Recompensas para los Avatares:

Durante el juego podrás desbloquear varios ítems para los avatares de Xbox Live. Para poder usarlos dirígete al apartado de personalización del avatar del "dashboard" de Xbox 360.



➤ **Traje de selva de Lara:** Se desbloquea al completar el juego y es para un avatar femenino.

➤ **Traje de mercenario:** Se desbloquea al completar el juego y es para un avatar masculino.

Logros/Trofeos:

➤ **Salta, salta:** Salta desde el escudo de Tótec mientras él también esté saltando.

➤ **Tres pájaros de un tiro:** Mata a tres enemigos con una bomba.

➤ **La ratonera:** Activa todos los pinchos a la vez en la zona de pinchos de la tumba de las arañas.

➤ **Sushi instantáneo:** (Secreto) Vence a la bestia invocada en las profundidades.

➤ **Rindo al máximo:** Completa el reto de recompensa específico de cualquier nivel.

➤ **De ida y vuelta:** Haz que el proyectil del enemigo vuelva hacia él con el escudo de Tótec.

➤ **Salto de fe:** Atrapa a Tótec con el gancho mientras esté saltando por encima de algún precipicio.

➤ **Veo todo rojo:** Consigue 10 calaveras rojas en cualquier nivel individual.

➤ **Un amigo en apuros:** Juega al modo multijugador.

➤ **Ganapán:** Consigue la mayor puntuación en cualquier nivel.

➤ **Saquear tumbas:** Consigue todas las reliquias, artefactos y armas.

➤ **Xólotl derrotado:** (Secreto) Recupera el Espejo del Humo.

## Wii Super Mario Galaxy 2

### Aleteos infinitos de Yoshi

Salta manteniendo el botón A. Antes de que termine el aleteo, presiona Z y rápidamente suelta A. A continuación, presiona A de nuevo.

### Juega como Luigi en cualquier nivel

Derrota a Bowser en el Generador de Galaxias de Bowser por primera vez. Luego, revisa el correo de Toad y busca su mensaje. Busca la L en la nave, entra, y te convertirás en Luigi.

### Ítems del Toad Banquero

- Toad conductor: Deposita 6000 pedazos de estrella.

- Toad explorador: Deposita 8000 pedazos de estrella.



## iPhone > Game Dev Story

El videojuego de los videojuegos

# DOMINA EL NEGOCIO DE LOS VIDEOJUEGOS

Un adictivo juego de simulación en el que vivirás la historia de los videojuegos creando tus propios títulos, diseñando videoconsolas y forrándote con ello.

**Y** tú qué videojuego harías? *Game Dev Story* te permite 'salir del armario' de los freaks y desarrollar tu faceta más creativa como diseñador de videojuegos o, más bien, como gestor de un estudio. Al más puro estilo de los juegos de simulación y gestión y con una fantástica y retro perspectiva isométrica, nos ponemos a los mandos de un estudio de videojuegos y llevamos a cabo una carrera a lo largo de toda la historia de los videojuegos, es decir, más o menos los últimos treinta años.

Recorremos las diferentes plataformas y asistimos al nacimiento de los géneros y subgéneros, visitamos ferias y conferencias en las que se presentan nuevas consolas. Y mientras, esculpimos nuestro nombre en el Salón de la Fama de los videojuegos con nuestras, primero, pequeñas creaciones y luego millonarias superproducciones en las que podremos interve-

nir mejorando las habilidades del equipo, fichando talentos puntualmente o para que trabajen en el estudio y haciendo una buena gestión del dinero para comprar licencias de desarrollo. Una historia contada con pocos recursos, pero fantásticamente contada. ■



Game Dev Story

Desarrollador: KairoSoft  
Precio: 2,99 €  
Lanzamiento: Ya disponible

9.5



## iPhone > NBA Elite 11

# BALONCESTO DE ALTOS DEDOS

El título de EA Sports que nunca saldrá para las videoconsolas sí que se puede disfrutar en versión iPhone, con unos gráficos geniales y mucho juego.

**C**omo muchos de vosotros ya sabéis, la esperada nueva entrega de NBA Live (que este año llevaba el nombre de *NBA Elite 11*) no va a lanzarse. EA Sports confirmó que suspendía la entrega (a un mes del lanzamiento) por su cuestionable calidad para desgracia de los fans. Pero el título sí se lanza en versión iPhone/iPod Touch.

Se trata del juego con todas las licencias oficiales de la NBA, con partidos de 5 contra 5, con las plantillas actualizadas de los 30 equipos de la mejor liga del mundo, con nuevos concursos de triples, etc.



HACIENDO MATES CON LOS pulgares.

Y parece que el juego está diseñado para sacar todo el partido de la pantalla Retina Display del iPhone 4. Con gráficos geniales y mucho, mucho juego. ■



NBA Elite 11

Desarrollador: EA Sports  
Precio: 3,99 €  
Lanzamiento: Ya disponible

9.0



# BLOOD BOWL<sup>®</sup>

## LEGENDARY EDITION



### TODO EL BLOOD BOWL QUE ESPERABAS EN UNA EDICIÓN LEGENDARIA

- Blood Bowl es una violenta combinación de estrategia y deporte, inspirado en el mundo fantástico de Warhammer.
- La Edición Legendaria cuenta con **20 razas** con las que jugar, 11 de ellas totalmente nuevas, **una fantástica campaña individual** y **nuevos modos de juego**.
- Blood Bowl también puede jugarse **online** aportando una **experiencia única**.
- Participa en muchos torneos y campeonatos y asciende en la clasificación oficial.
- ¡También puedes crear tus propias ligas privadas a través de internet!

¡Ahora tú puedes llegar a ser una leyenda!

[WWW.BLOODBOWL-GAME.COM](http://WWW.BLOODBOWL-GAME.COM)

16

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

PC  
DVD  
BOX

CYANIDE  
studio

GAMES  
WORKSHOP<sup>®</sup>

FOCUS  
HOME INTERACTIVE

Blood Bowl: Legendary Edition - Copyright © Games Workshop Limited 2010. Blood Bowl, the Blood Bowl logo, Legendary Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, the Warhammer Game, and all associated names, items, places, items, objects, rules and other material, logos, symbols, vehicles, locations, weapons, items and team names, characters, products, illustrations and images from the Blood Bowl game and the Warhammer world are either ©, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2010, legally registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



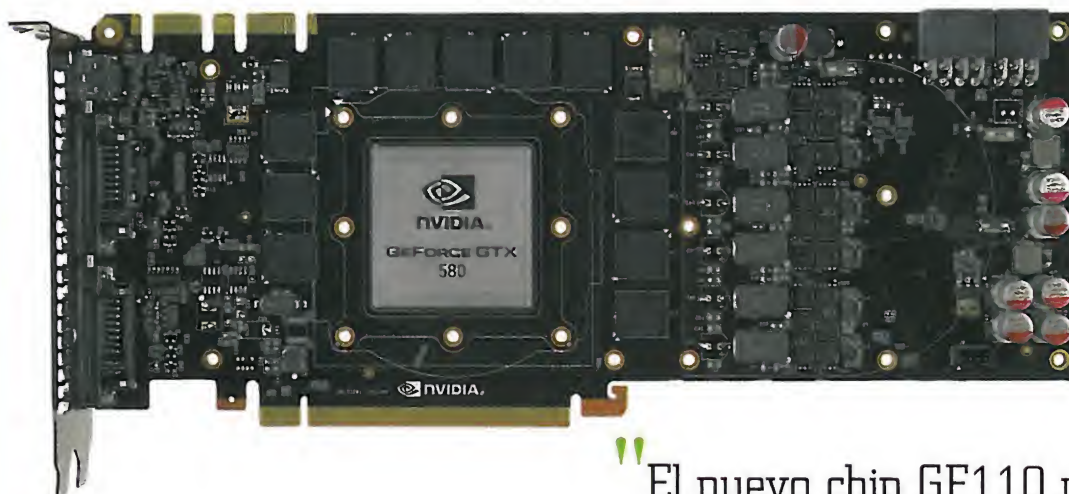
## ACTUALIDAD

NVIDIA GEFORCE GTX 580

# NVIDIA CONTRAATAACA CON LA GTX 580

Todavía no nos habíamos repuesto del impacto de las nuevas AMD serie 6800 cuando nVidia ha vuelto a plantar cara en el mercado top de gráficas con su nuevo chip GF110.

Web: [www.nvidia.es](http://www.nvidia.es) Precio de referencia: 499\$



## La ficha

- **Modelo:** NVIDIA GTX 580
- **GPU:** GF110
- **Cores (CUDA):** 512
- **Memoria total:** 1.536 Mb GDDR5
- **Texture units:** 64
- **Stream processors:** 16
- **Memory clock:** 4.000MHz
- **Core clock:** 772 Mhz
- **Shaders clock:** 1.544 Mhz
- **Ancho de banda:** 192,4 Gb/s
- **Interface:** 384 bits
- **TDP:** 244 W

“El nuevo chip GF110 resuelve los problemas de Fermi con la relación consumo-rendimiento”

**C**on el tiempo justo para enfrentarse a lo mostrado por AMD con las nuevas series media-alta Radeon 6850 y 6870, nVidia presenta una remodelación de su núcleo Fermi al que han denominado GF110, por lo que estamos ante una revisión del corazón de la serie GT400 y que perfecciona el chip de referencia en sus principales problemas: consumo y tamaño.

El incremento de núcleos 'CUDA' permitirá a la nueva **Geforce GTX 580** trabajar a gusto con todas aquellas aplicaciones que utilicen el lenguaje de programación de nVidia. Pero los 'gamers' verán potenciado el rendimiento tanto en 'Physx' como en 3D a través de 3D Vision, razones estas dos, que decantan claramente la balanza hacia las



soluciones gráficas de la firma norteamericana de Santa Clara.

El consumo del nuevo chip GF110 parece haber resuelto el problema de relación consumo/rendimiento de sus antecesoras, al alcanzar un TDP recomendado de 244 W. Una bajada de 6 W en modo full que, aun-

que no es abismal, se incrementa si comparamos las características técnicas de la nueva **GTX 580** y recordamos que el nuevo chip sigue todavía una fabricación de 40nm. nVidia lleva tiempo experimentando con la fabricación en 22nm, pero todavía no se ha decidido a dar el salto.

El aumento de especificaciones con respecto a la anterior tope de gama son indudables y, tan sólo, esperamos poder hacernos cuanto antes con una de las gráficas de referencia para mostraros la fuerza bruta de la que, es ya, mejor tarjeta mono-gpu del mercado. ■



Por 'Duardo'  
TODO PARA  
EL 'GAMER'

Este mes nos centramos en el juego puro y duro. Pues sí, porque si os dais cuenta, nos hacemos eco del lanzamiento de la mejor gráfica del mercado y analizamos varios 'gadgets' exclusivos para el jugador: volante, mando, teclado y ratón. ¡A jugar!



## ¿SABÍAS QUÉ... LA NUEVA GEFORCE GTX 580

...ha perfeccionado la arquitectura utilizando el mismo esquema/proportión que la GTX 480, con 32 'CUDA' cores extra y 4 unidades de textura más?

...ha vuelto a los orígenes de la serie GT 200 y sus medidas son de 26,7cm de largo, exactamente lo mismo que las GTX 260, 275, 280 y 285?

...las principales montadoras ya tienen su GTX 580 para que puedas pedirla? Las analizaremos.



## ANÁLISIS

## SUBSONIC RACIN' PRO

Nobilis trae a España el conjunto de volante, pedal y asiento de Subsonic que destaca por su ergonomía y facilidad de montaje.

Web: [www.subsonic.com/es](http://www.subsonic.com/es) Precio: 1.499,99€

Ya hemos podido probar el volante con asiento que la firma Subsonic presentó en el pasado E3. El *Racin' Pro* es un dispositivo que incluye asiento acolchado, tapizado estilo deportivo, volante y pedales ajustables, compatible con todos los juegos de velocidad de PlayStation 3 y PC.

El volante incluye 'Dualshock 3', compatibilidad con dos motores de retroalimentación de vibración en los choques y las curvas del circuito para ofrecer sensaciones realistas, botones y pedales programables y un diseño portátil que se transforma en una bolsa.

Nos ha gustado tanto su facilidad de instalación y desinstalación como la posibilidad de ajustar el tamaño tanto para un jugador de 1,90 m como para niños de 1,20 m. Y viene en 3 colores. ¡Probadlo con F1 2010!

## Nota final

UN BUEN PRODUCTO con un precio algo elevado pero que cumple con creces las expectativas. Además vale para PC y PS3

8.7



Un volante con todo, para PS3 y PC, transportable y ajustable a muchos tamaños de jugador. ¿Quién da mas?!!

## ANÁLISIS

## POWER A PRO ELITE WIRELESS CONTROLLER

Ardistel nos trae un mando que aúna las mejores características de los controles de PS3 y Xbox 360 en uno. Eso sí, para PS3.

Web: [www.ardistel.com](http://www.ardistel.com) Precio: 49,95€

El nuevo mando de Ardistel está pensado para esos jugadores que prefieren las características del mando de Xbox 360 por comodidad, precisión y sus gatillos pero no quieren renunciar al sensor de movimiento. El nuevo *Power A Pro Elite Wireless Controller* ofrece un mando inalámbrico, con vibración, sensor de movimiento, muy cómodo al tacto con su material 'Soft-touch', preciso y de la mejor calidad.

Completamente compatible también con 'Sixaxis', el *Pro Elite* rediseña también los botones L1 y L2, ligeramente redondeados hacia el exterior, lo que nos ha resultado tremendamente cómodo.

El receptor es USB e incluye un cable cargador mini-usb que nos permitirá recargar el mando en cualquier dispositivo, además de en la PS3.

## Nota final

UNA BUENA IDEA para un producto con acabados muy cuidados y una respuesta adecuada para cualquier tipo de jugador.

8.0



## La ficha

- **Descripción:** Mando USB
- **Conexión:** Inalámbrico.
- **Recarga:** Mini-USB. Cable de 1.8 m.
- **¿Qué necesita?:** Un puerto USB de la consola libre.

## FLASHES

## ■ Razer Anansi MMO Keyboard

## TECLADO PARA ROL ONLINE

Pensado como el complemento perfecto para el ratón Naga, el nuevo Anansi hará las delicias de los fans de los MMOs. El potencial del nuevo teclado es su poder de respuesta, capaz de ejecutar hasta siete veces más acciones que un teclado tradicional orientado a la escritura. Al mismo tiempo, dispone de más de 100 teclas programables y cinco específicas para el juego. Si le sumas las 12 del ratón Naga MMO, no habrá quien te tosa en la próxima raid. Su precio: 99.99€



## ■ Ratón CM Storm Inferno

## ¿UN RATÓN CON MEMORIA?

Sistemas Ibertrónica ha conseguido despertar nuestra curiosidad con el nuevo CM Storm Inferno. Se trata de un ratón de 4.000 dpi con 128k de memoria interna para el guardado de perfiles. Aún así, también dispone de un sistema patentado para que una única combinación de botones permita hasta 32 teclas extra para juegos y aplicaciones, con lo que se consigue acceso a macros, scripts, etc. Además, permite configurar sus 11 teclas al ratón y teclado y viceversa. Su precio: 53,00€





## La pregunta

Pregunta ¿sin respuesta?

**1** **julinook** miembro del foro de accesoxbox.com**"¿Habrás más Assassin's Creed después de La Hermandad?"**

Respuesta: Por supuesto, el próximo *Assassin's Creed* será la verdadera tercera parte de la saga y tendrá una ambientación completamente distinta a la segunda parte y **La Hermandad**. Continuaremos informando...

**2** **Rastaman** miembro del foro de accesoxbox.com**"¿Es posible jugar a Dead Rising 2 a pantalla partida?"**

Respuesta: El juego no dispone de opción a pantalla partida. Podemos jugar el modo historia de forma cooperativa, pero tan solo través de internet. Tampoco contempla la opción de juego en red. Esperemos que en una futura tercera entrega permitan esta interesante opción de juego.

Entra [www.accesoxbox.com](http://www.accesoxbox.com) y plantea tus dudas.

**1** **Fran Milla** E-mail

Hola equipo de Marca Player, soy frans97 en Xbox Live y he comprado el *Call of Duty Modern Warfare 2*. El problema es que no puedo jugar online. Entro en modo multijugador, le doy a Xbox Live, encontrar partida y después de esperar un rato, sale y se desconecta de Xbox Live. ¿Cómo puedo jugar online?

Respuesta:

Encantado de hablar contigo. Ya sabes que puedes agregarnos a Xbox Live cuando quieras. Muy posiblemente el problema que tienes sea referente al mapeo de puertos de tu router. Un buen número de estos están preparados para funcionar correctamente con Xbox Live. Sin embargo, otros tantos no son capaces de ofrecer una experiencia de juego correcta, con NAT cerrada o limitada. Para solucionarlo tienes que entrar en la pantalla de configuración de tu router (contacta con tu proveedor de internet) y abrir los siguientes puertos para la IP que tengas asignada a tu consola: 88 UDP y 3074 UDP y TCP. Si al cambiar esto sigues teniendo problemas, contacta con el servicio técnico de Xbox 360 porque será un problema relacionado con otro tipo de configuraciones de tu sistema.

**2** **Jaime Fernández** E-mail

¡Hola muchachos! Ya llevo más de un año leyendo vuestra revista y en mi opinión es la mejor que hay en el mercado. Dejando el peloteo me gustaría saber en qué fecha saldrá el *Metal Gear Solid Rising* para Xbox 360 porque dijeron que saldría en 2010 pero este año se termina y todavía no han dicho nada.

Y también, el otro día cuando me conecte al Live se me instaló una actualización que cambió un poco la forma del menú de mi Xbox (supongo que será por el lanzamiento de Kinect), pero ahora mi avatar no sale, solo se ve una sombra blanca, ¿cómo lo puedo solucionar?

Respuesta:

¡Muchas gracias por tu apoyo!

*Metal Gear Solid Rising*, no llegará antes de las navidades de 2011, aunque nunca se ha llegado a confirmar su fecha de lanzamiento. Esperemos que no se demore en exceso. Lo que comentas sobre la nueva actualización será porque se te ha desconfigurado el perfil. Prueba a personalizarlo de nuevo y tu avatar volverá a ser el de antes.



## MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a: [marcaplayer@unidadeditorial.es](mailto:marcaplayer@unidadeditorial.es) con el asunto: **Comunidad Xbox 360**. Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio.



## El busca logros

**Las claves para conseguir los logros más complicados de los juegos de Xbox 360.**

**Me ves, me disparas, me revives- 15G**

Dispara un cuchillo balístico a un aliado para luego acercarte y curarle

**Pídemelo con amabilidad- 15G**

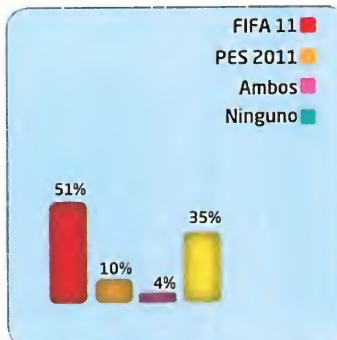
Libérate de la silla de tortura. (Para ello tendrás que pulsar de manera alterna y repetida los gatillos en el inicio

**Comido por un Grue- 15G**

Juega a Zork en el terminal de la sala de inicio de partidas.

La encuesta de [www.accesoxbox.com](http://www.accesoxbox.com):

accesoXbox.com



Este año, ¿FIFA, Pro Evolution Soccer o ninguno?

A) Me quedo con FIFA 11. - 51%  
B) PES 2011, sin duda - 10%  
C) Los dos - 4%  
E) Ninguno de los dos me ha convencido - 35%

**EL MES QUE VIENE:**  
La distancia de Kinect

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.



3

www.pegi.info

# DONKEY KONG COUNTRY RETURNS™

## ¡LOCOS POR LOS PLÁTANOS!



### NUEVOS NIVELES

Nuevos niveles  
¡llenos de divertidos retos!



### NUEVO MODO COOPERATIVO

Dos jugadores a la vez:  
Donkey Kong y Diddy Kong.



### NUEVOS MOVIMIENTOS

Nuevos movimientos  
con el poder del Mando de Wii.

### RESPONDE A LA LLAMADA DE LA SELVA CON WII

Donkey Kong y Diddy Kong han vuelto y están preparados para vivir la aventura de su vida. Explora increíbles mundos mientras recoges plátanos, acabas con los villanos y te dedicas a hacer monerías por la selva. Y cuando las cosas se pongan serias... ¡demuestra quién es el rey de la jungla!

### A LA VENTA 3 DE DICIEMBRE

[www.donkeykongcountryreturns.es](http://www.donkeykongcountryreturns.es)

© 2010 NINTENDO © AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2010 NINTENDO

Nintendo

Wii™





# Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.

POWERED BY



## Carta del mes

## Foro

### 1 Aaron Miranda e-mail

Hola. Me llamo Aaron Miranda Gómez y tengo 12 años. Me encanta vuestra revista. ¡Seguid así! Primero, tengo unas dos preguntas, así que ahí van: ¿Sabéis cuando años se estudia para ser programador de videojuegos? Y ¿cuántos años tiene el creador de videojuegos más joven?

Y otra cosa, ¿tenéis Facebook, verdad? Pues buscadme por mi nombre y os agregaré como amigos. ¡Así podréis probar mi juego! Bueno, ya está.

#### Respuesta:

Hola Aaron, nos ha encantado tu carta. Porque con 12 años ya nos ha parecido que puedes llegar a ser un genial programador/ diseñador de videojuegos. Sobre tus preguntas, pues depende: la gente que accede a este mundillo lo hace tradicionalmente desde las carreras de informática, programación o con titulaciones de diseño gráfico, etc. Aunque ya hay una carrera de cuatro años de 'Creación de Videojuegos' en la Universidad Camilo José Cela. En cuanto al creador de videojuegos más joven, no tenemos el dato, pero te aseguramos que para esto no hay edad. Lo único que se necesita es una buena idea y muchas ganas para llevarla a cabo. ¡Ánimo y seguiremos tus progresos en tu Facebook!



### 2 Txus Narko e-mail

Buenas y, ante todo, felicitaros por vuestra revista, ya que particularmente me ha servido de gran ayuda para la elección de mis próximos juegos. Bueno, a lo que voy. Soy un gran apasionado de los juegos de conducción (*Gran Turismo*, *F1*, *WRC*, *Test Drive...*) y este año está bien repleto el mercado de títulos, pero... ¿y de volantes? ¿Va a salir algún volante con el esperado *Gran Turismo 5*? Y para los que no nos podemos permitir el G27, ¿qué mas posibilidades tenemos? ¿qué pasó con el G25? Y ¿se va a poder a jugar con el volante a los juegos ya mencionados? También me gustaría que sacárais un artículo del tema, ya que creo que lo merece. Muchas gracias por vuestra revista y seguir siendo así.

#### Respuesta:

Ahora mismo el mejor es el Logitech G27, compatible con muchísimos juegos pero, como dices, su precio es elevado. Efectivamente, hay uno oficial para *Gran Turismo*, el Driving Force GT, y es además, probablemente, el mejor calidad/precio para PS3. Su precio aproximado es de 130 euros y de muy buena calidad. En cuanto a compatibilidades, te podemos asegurar que será compatible con *GTS*, pero aún no han salido las compatibilidades con los otros títulos que mencionas,



aunque en la web de Logitech suelen actualizar a menudo los títulos. Puedes verlo aquí: <http://www.logitech.com/es-es/265/5221>.

### 3 Jorge Martínez e-mail

Hola. La verdad es que esto no es una duda, si no una sugerencia. Hace poco me compré una PSP Go y estoy empezando a comprar juegos de PSN. El otro día me compré el *Rainbow Six* de PS One y estaba en inglés, tampoco es que entorpezca el juego, pero no sabía que venía en inglés. Y lo mismo me pasa con muchos juegos o 'minis': que no sé en qué idioma están y tampoco lo especifican. Así que había

pensado en que podríais hacer un suplemento como las guías (un tamaño pequeño) en donde ponga el idioma de los juegos. Por ejemplo, que ponga el nombre del juego y un poco de información como precio, idioma o género, acompañado de una foto. Espero vuestra respuesta.

#### Respuesta:

Hola, Jorge. Es cierto que los responsables de PS Network deberían añadir, dentro de la ficha de cada juego en el bazar, la información del idioma, ya que éste es un elemento muy importante para muchos usuarios. Nosotros en la revista ofrecemos siempre la información sobre el idioma de cada juego, tanto en los análisis, como en la sección de descargas, que es donde casi siempre enmarcamos los títulos de PSN. Pero en esta última sección lo destacamos siempre en el texto del análisis. Si el juego está sólo en inglés, tranquilo que lo decimos, porque es un handicap para muchos lectores. Sobre la guía es algo más complicado, porque tendríamos que estar actualizándola mes a mes.

## ENVÍA TUS DUDAS

¡Envía un mail con tus dudas a:  
[marcaplayer@unidadeditorial.es](mailto:marcaplayer@unidadeditorial.es)  
con el asunto: **Comunidad Playstation**  
Las respuestas se publicarán en el siguiente número, dependiendo del espacio.



# SPLATTERHOUSE™

EL INCONFUNDIBLE  
SONIDO DE LA CARNE  
AL DESGARRARSE

INCLUYE LOS TRES JUEGOS CLÁSICOS DE SPLATTERHOUSE

EL TERROR MÁS SALVAJE Y EL GORE MÁS BRUTAL  
NO APTOS PARA CARDÍACOS

[WWW.SPLATTERHOUSEGAME.COM](http://WWW.SPLATTERHOUSEGAME.COM)



échanos en  
[facebook.com/splatterhousegame](https://facebook.com/splatterhousegame)

**namco**

PS3



PlayStation  
Network



XBOX 360

XBOX  
LIVE

Splatterhouse™ & © 1988 NAMCO BANDAI Games Inc. © 2010 NAMCO BANDAI Games America Inc. All rights reserved.  
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Association.  
"B", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered of Sony Computer Entertainment Inc.



**18**  
www.pegi.info



# Comunidad PC



POWERED BY



## Carta del mes

### Críticas a la revista

#### 1 Andrés Calatayud Facebook de Marca Player

Que nadie se tome a mal la crítica, pues solo es eso: Entre las bobadas que lees, y secciones fuera de lugar como las de Akihbara ("¿Viva el semen español?" Por favor... menuda basura de artículo.), o la del tal "Tones" (No aguanto mas ese rollo de "gamer culturillas pedante"), le he dado muchas oportunidades a la revista... Ojalá algún día cambie ciertos detalles y se profesionalice un poquito.

#### 2 Andrés Locke Facebook de Marca Player

¡Dios mío! Cómo estoy de acuerdo contigo. No hablan nada mas que de que el apocalipsis de los juegos ha llegado, que ahora son una mierda y los juegos retro son lo mejor. Pero yo creo, por ejemplo, que *Aliens vs Predator* es los mas divertido que puede haber así como Prototype (juego del que deberían hacer una 2ª parte porque quieres más y más) y *CoDMW2* es simplemente espectacular. Los juegos no están acabados. Nunca lo estarán. Lo demuestran cosas como *Vanquish*, *Enslaved*, *Pokemon*, *Hotel Dusk*, *Phoenix Wright* y una gran lista de juegos que no tengo ganas de enumerar...

#### Respuesta:

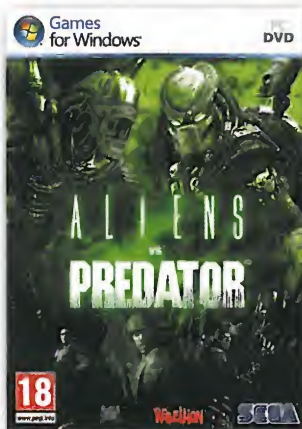
Nos ha encantado el tono de este post publicado en el espacio de la revista Marca Player en Facebook. Demuestra, una vez más, cómo las redes sociales, asociadas a publicaciones como la nuestra, están abocadas a entenderse. Como suele decirse, opiniones hay tantas como personas. Las críticas de Andrés a las secciones de John Tones y Akihbara no son más que

una muestra de cómo el perfil de jugador es dispar, pues en otros casos, son de las secciones más alabadas de la revista. Pero ese es el objetivo de una publicación como Marca Player: reunir en un punto de encuentro a todos esos perfiles de jugadores y que traten de encontrar su hueco. Tan sólo le digo a Andrés, que si decide no seguir comprando la revista, ahí seguiremos en Facebook haciéndonos eco de sus opiniones y creando debate.

A Andres Locke también le comento que estoy de acuerdo con su opinión de *Aliens vs. Predator*. ¡No he tenido yo polémica (y lo que se andará) por la nota que le di. Pero creo que lo merece y los reanálisis de los jugadores me están dando la razón.

En cuanto al tono apocalíptico que preconiza el fin de los videojuegos. Pues ¿qué quieres que te diga? No creo que estén en su fin ni que Tones vaya por ahí. Lo que pasa es que algunos ya estamos mayores, y las emociones de jugar al *Manic Miner* con 12 años, nunca volverán. Es como cuando recuerdas a tu primera novia. ¡Era todo taan bonito!

Un abrazo a todos y seguir metiéndonos caña en Facebook, twitter o escribiendo directamente a vuestra Comunidad.



QUE SÍ, QUE DIGAN lo que digan. Aliens vs. Predator es un gran título.

### Leído en Facebook

#### Perfil de Marca Player



**Marca Player**  
¿De qué juego clásico os gustaría ver un remake?

**Angel Llamas** La abadía del crimen

**Carmelo Filiu Escarabajal** Ese ya esta hecho. Lo tienes como *La Abadía* completamente en castellano.

**Angel Llamas** Ya, pero no salió todo lo bien que merecía el original, necesita otro remake :P

**Alberto Alvarez** Jagged Alliance!!

**Skyguso BeeGamer** *SabreWolf* Las Tres Luces de Glaurung, *GunFright*. Hay tantos que no sé por cuál decidirme.

**Angel Llamas** *Goody* es otro de los que me gustaría ver. ¡Qué grande era Opera Soft!

**Néstor Parrondo** *Dune* o *Dune 2*

**Santiago Vidal Ruiz** *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*.

**Francisco Manuel García Matas** El primer *Wolfenstein*. El juego que salió hace un año no le hace justicia.

**Alberto Alvarez** *Sir Fred. Army Moves*, *Manic Miner* y *Nodes of Yesod*

**Daniel Brad Fermin** Pues, el *Day of The Tentacle* y el PC fútbol.

**Daniel Pedrero** *Super Ghouls 'n Ghosts*.

**Jose Antonio Santana Artiles** En PC y en Xbox 360, *Carmagedon*

**Hugo Buniet Pérez** *Grim Fandango*.

**Sergi Plaza Valentín** *Another World* o *Flashback*.

#### José María Vázquez Piñeiro

*Carmagedon* o *Re-volt*, aunque yo quiero un *Gran Turismo* o *Forza* para PC!!!

**Elric Ruiz** *AufWiedersehen Monty*

**Sergio Reyes** *Don Quijote* de Dinamic o *Cozumel* de Aventuras AD. ¡Qué vicios!

**Ron Pier** *Jagged Alliance*, *Freddy Hardest* y *Saboteur* (el de Spectrum, of course.)

**Isaac López** *Abu Simbel Profanation*, *Freddy Hardest*, *Sol Negro*. uff ffffff. ¡Qué recuerdos!

**Rubén Nin Cho** *Teleñecos Racermania* ¡ja, ja. Ese juego me encanto, o el *Speed freak*.

**Joan Morci Populous III: The Beginning** (pero quizás *From Dust* se acerque a dicho juego), *Blade Runner* (quizás *Deus Ex 3: Human Revolution* haya sido capaz de captar la ambientación, buena impresión sí me causo) y por supuesto *Outcast*, lamentablemente que ningún estudio sea capaz, como el extinto estudio "Appeal", que le dio su toque personal, en la mente de sus 3 creadores principales, Yves Grolet, Franck Sauer, Yann Robert.

**Andres Locke** De *Duke Nukem 3D* el original con gráficos tipo *CoDMW2*, con mas puntos de acción. Ni *Forever*, ni chorradas.

**David Rodrigo García** *Crysis* seguro, *Crysis*.

**Antonio Jimenez** *Duke Nukem*. ¡Juegazo, Dios! Yo lo tengo en Xbox Live Arcade.

**Oscar Torrent** *Orfila c-12* para PS3, a ser posible. O una secuela.



Ya a la venta en

**GAME**

# NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Criterion games



© 2010 Electronic Arts Inc. EA, el logo de EA y Need For Speed Hot Pursuit son marcas comerciales de Electronic Arts Inc. Los logos de Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft y son utilizadas bajo licencia de Microsoft. "Xbox", "PlayStation", "PS3" y "Wii" son marcas o marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El logo de PlayStation Network es un servicio de marca de Sony Computer Entertainment Inc. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

**18 DE NOVIEMBRE**

[WWW.NEEDFORSPEED.ES](http://WWW.NEEDFORSPEED.ES)



# Comunidad Nintendo®

Wii  
NINTENDO DS.

Encuesta diciembre: **revogamers.net**

¿Cuál será tu juego de las navidades?

A) Epic Mickey B) 007: GoldenEye C) Call of Duty: Black Ops  
D) Sonic Colours E) Donkey Kong Country Returns

Visita [www.revogamers.net](http://www.revogamers.net) y vota tu opción

## Tema del mes

Preguntábamos: ¿Qué faceta del nuevo 007: GoldenEye esperas con más ganas?

**1** Bash miembro del foro de Revogamers.net

Respuesta:

Yo creo que lo clásico de pantalla partida a cuatro, como en N64, creo que es eso lo que más espero, volver a lo old old con mis amigos.

**2** VACAF3 miembro del foro de Revogamers.net

Yo creo que el nuevo control con wiimote simplificará y mejorará la jugabilidad del título además de dotarlo de más agilidad, porque en la versión original o apuntabas y te quedabas quieto o te movías y no fijabas la dirección. Además de la mejoría gráfica. Se me va a hacer raro ver a Daniel Craig en vez de a Pierce Brosnan.

**2** agente\_smithx miembro del foro de Revogamers.net

Ver cómo un estudio recoge el testigo de un clásico y en vez de realizar un remake copy&paste para el año 2010 lo trabajan a fondo marcando un nuevo rumbo en la historia, manteniendo todos los pilares básicos pero creando ese vasto mundo intermedio, es algo que no sucede habitualmente por desgracia.

## En nuestros blogs

En Mundo Player:

[www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer](http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer)

Decíamos... Zaragoza jugona, sobre la calle dedicada a Mario Bros y vuestro comentario fue:

**3** Anónimo comentario en el blog

Entre esto y las calles de películas... ¡cualquiera que venga a Zaragoza se reirá de nosotros!! Menos mal que ya no se mandan tantas cartas. Eso de darle la dirección a un amigo y decirle lo de calle Mujeres al borde de un ataque de nervios, 22 1º dcha.

**4** Anónimo comentario en el blog

La ventaja es que 40 años más tarde no habrá que cambiar (¡espero!) los nombres debido a un posible cambio de régimen/mentalidad/gobierno... aunque siempre habrá algunos que piensen que esos nombres son denigrantes, o vergonzosos, o indignos. Mejor calle del Tétris que calle de Zapatero/Aznar/Mussolini/Stalin.....

Decíamos... Videojuegos: ¿una nueva adicción para un nuevo siglo? y vuestro comentario fue:

## CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a: [marcaplayer@unidadeditorial.es](mailto:marcaplayer@unidadeditorial.es) con el asunto: **NINTENDO**  
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

**5** Anónimo comentario en el blog

¡Como los videojuegos no dan beneficios a la grandes cadenas audiovisuales! En fin, prefiero ser adicto a Super Mario y Sonic que no ha la Belén Esteban y al Jorge Javier Vázquez.

**6** Anónimo comentario en el blog

Pues yo soy de los que hacen quedadas cada dos o tres meses de seis u ocho personas en casa de uno y nos tiramos un fin de semana jugando casi sin parar... lo disfrutamos, nos reímos y nos lanzamos pullitas. Pero luego a casa, y por mucho que me guste, desconecto y puedo estar días o semanas (cuando me toca viajar) sin jugar. Y con esa misma gente hacemos salidas a la montaña, vamos al cine, o hablamos de cualquier tema (desde psicología a tecnología). Dicen que sumergirse en el agua no mata, el problema es no salir a la superficie... con los juegos igual, jugar no es malo, el problema es no querer volver a la realidad.

**7** Anónimo comentario en el blog

Venga hombre, ahora nos quieren contar la película como con la gripe esa que se inventaron. El videojuego no es más que un entretenimiento activo (la tele lo es pasivo) y, como todo, debe tener su medida.

Yo me puedo tirar un día jugando cinco horas si no tengo nada mejor que hacer, y me puedo tirar semanas sin "matar" un solo marciano.

El problema, como todo, llega cuando dejas de lado tus responsabilidades por los videojuegos, lectura, televisión, tragaperras, café, tabaco, bollería, drogas, sexo, punto de cruz... Estoy segurísimo de haber perdido mucho más el tiempo en otras estupideces de la vida como la televisión que en cuidados juegos creados por equipos de profesionales (con estudios, no como los de la tv) para hacerte partícipe de sus creaciones.

POWERED BY

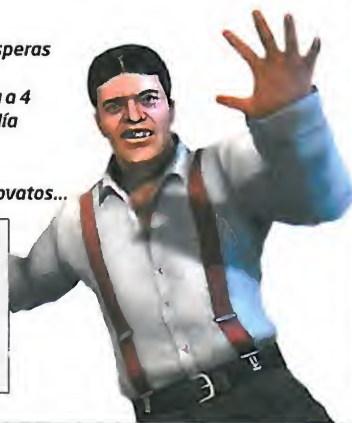
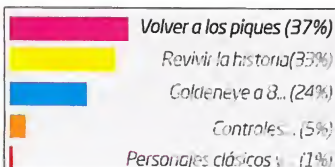


Resultados encuesta de noviembre en:

**revogamers.net**

¿Qué faceta del nuevo 007: GoldenEye esperas con más ganas??

A) Volver a los piques de pantalla partida a 4  
B) Revivir la historia con nuevo estilo al día  
C) GoldenEye a 8 ¡online!  
D) Personajes clásicos y Daniel Craig  
E) Controles: clásico, con puntero, para novatos...



NINTENDOSEROS EMPEDERNIDOS Y PROPIETARIOS de un iPhone 4 corren y visitan [www.tanomi.com/shop/?id=5947](http://www.tanomi.com/shop/?id=5947), la tienda japonesa que ofrece esta funda para el teléfono de Apple por algo menos de 20 euros y que, al parecer, lo envían a todo el mundo.

\* Precio de SHS, 1,2 € (IVA no incluido)



ERES LA ÚNICA OPORTUNIDAD PARA ALBION  
Y SU MAYOR AMENAZA.



# FABLE III

ES UNA REVOLUCIÓN

Establece alianzas. Rompelas. Desafa una revolución.  
Derrota un reino. Dirige una nación. Gánate la lealtad  
de la gente y expulsa al rey. El pueblo está furioso y te  
toca a ti liderarlo a través de estos tiempos tan oscuros.  
Tu gran arma contra la tiranía son tus fieles seguidores.

16  
www.pegi.info

XBOX  
LIVE

Microsoft  
game studios



¡Juega a Fable III : Kingmaker y  
gana oro para gastar en Fable III!



FABLE III  
KINGMAKER

Únete gratis en [fable3kingmaker.com](http://fable3kingmaker.com)

XBOX 360

Jump in.



Entra en  
**xtralife.es**  
y usa el código  
de la siguiente  
página

## Los recomendados

Nuestro queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y ponerlos los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es. Helas aquí:



### PLAYSTATION 3



#### Plataformas

	PRECIO	NOTA
1 Little Big Planet	19.95	9.5
2 Ratchet & Clank A	29.95	---
3 R&C Altrapados	69.95	8.7
4 Toy Story 3	69.95	8.4

#### Rol

	PRECIO	NOTA
1 Fallout NV	71.95	9.5
2 Final Fantasy XIII	69.95	9.4
3 Oblivion Elder	26.95	---
4 Fallout 3	19.95	9.3

#### Deportivo

	PRECIO	NOTA
1 FIFA 11	71.95	9.4
2 NBA 2K11	60.95	9.0
3 Skate 3	69.95	9.0
4 PES 2011	62.95	8.7

#### Conducción

	PRECIO	NOTA
1 F1 2010	19.95	9.3
2 Burnout Paradise	19.95	---
3 NFS Hot Pursuit	71.95	9.0
4 Split/Second	59.95	9.0

#### Estrategia

	PRECIO	NOTA
1 Valkyria Chronicles	26.95	---
2 Endwar	26.95	8.5
3 Civilization Rev	39.95	---
4 C&C Red Alert 3	69.95	8.0

#### PlayStation Store

	PRECIO	NOTA
1 RDR Undead N	9.95	9.4
2 SSF2THDR	14.95	9.2
3 Lara Croft GoL	14.95	9.2
4 Blade Kitten	14.95	9.0

#### Lucha

	PRECIO	NOTA
1 SSF IV	39.95	9.2
2 Street Fighter IV	59.95	9.6
3 Tekken 6	69.95	9.6
4 Blaz Blue: C.T.	59.95	8.9

#### Musical

	PRECIO	NOTA
1 Rock Band 2	49.95	9.2
2 Rock Band Beatles	49.95	9.0
3 DJ Hero	110	9.0
4 Guitar Hero 5	69.95	9.0

#### Acción

	PRECIO	NOTA
1 Red Dead R.	69.95	9.8
2 Uncharted 2	69.95	9.7
3 God of War III	69.95	9.6
4 GTA IV	29.95	---

#### Shooter

	PRECIO	NOTA
1 Modern Warfare 2	69.95	9.7
2 Killzone 2	29.95	9.6
3 Bioshock	19.95	9.6
4 CoD: Black Ops	70.95	9.5

#### EL EXPERTO RECOMIENDA

##### Castlevania: Lords of Shadow

EL PRIMER CASTLEVANIA CON desarrollo externo de Japón es a la vez uno de los mejores juegos españoles de la historia.



G. Maeso  
PLAYSTATION 3



DESCUENTO  
**10€**  
XTRALIFE

### Wii



#### Plataformas

	PRECIO	NOTA
1 S. Mario Galaxy 2	49.95	9.8
2 S. Mario Galaxy	44.95	9.7
3 New Super Mario	49.95	9.2
4 Super Paper Mario	49.95	8.4

#### Rol

	PRECIO	NOTA
1 M. Hunter Tri	49.95	9.6
2 Zelda Twilight	---	---
3 FF Chocobo's Dun	36.95	8.2
4 Marvel Ultimate A	59.95	7.5

#### Deportivo

	PRECIO	NOTA
1 PES 2010	39.95	9.2
2 Grand Slam Tennis	49.95	9.0
3 PES 2009	19.95	8.9
4 M&S J100 Invier	59.95	8.9

#### Conducción

	PRECIO	NOTA
1 Mario Kart Wii	49.95	8.1
2 Formula 1 2009	49.95	8.9
3 NFS Nitro	49.95	7.9
4 Cars	29.95	7.9

#### Estrategia

	PRECIO	NOTA
1 Little King's Story	39.95	9.0
2 Pirmin 2	29.95	8.0
3 Overlord Dark L	49.95	8.6
4 Animal Crossing	49.95	8.4

#### Puzzle

	PRECIO	NOTA
1 Boom Blox Smash	19.95	8.6
2 Rayman Raving	29.95	9.6
3 Trivial Pursuit	39.95	8.2
4 Mario Party 8	49.95	6.2

#### Lucha

	PRECIO	NOTA
1 Super Smash Bros	49.95	9.2
2 Tatsunoko vs.	39.95	8.9
3 WWE SD 2009	24.95	8.8
4 Castlevania Judg.	29.95	7.8

#### Musical

	PRECIO	NOTA
1 Rock Band 2	39.95	9.2
2 Rock Band Beatles	29.95	9.0
3 GH: Metallica	59.95	9.0
4 Let's Tap	19.95	7.5

#### Acción

	PRECIO	NOTA
1 No More... 2	39.95	9.0
2 Red Steel 2	49.95	9.0
3 S.H. Shattered M	39.95	8.9
4 Metroid Other M	50.95	8.4

#### Shooter

	PRECIO	NOTA
1 House of the Dead	39.95	9.5
2 MW Reflex Ed	59.95	9.3
3 Metroid Prime Tri	49.95	9.2
4 007: Golden Eye	50.95	9.0

#### EL EXPERTO RECOMIENDA

##### 007: Golden Eye

EL REMAKE DE UNO de los mejores juegos de Nintendo 64 ha cumplido las expectativas. Sin duda, un shooter que cualquier fan del género debe tener.



Chema Anton  
WII



DESCUENTO  
**10€**  
XTRALIFE

### XBOX 360



#### Plataformas

	PRECIO	NOTA
1 Prince of Persia	26.95	8.7
2 Tomb Raider Und	29.95	8.7
3 Banjo-Kazooie	29.95	8.6
4 Toy Story 3	69.95	8.4

#### Rol

	PRECIO	NOTA
1 Mass Effect 2	69.95	9.7
2 Fallout NV	71.95	9.5
3 Final Fantasy XIII	69.95	9.4
4 Oblivion Elder	19.95	---

#### Deportivo

	PRECIO	NOTA
1 FIFA 11	71.95	9.4
2 NBA 2K11	60.95	9.0
3 Skate 3	69.95	9.0
4 PES 2011	62.95	8.7

#### Conducción

	PRECIO	NOTA
1 Forza 3	64.95	9.5
2 F1 2010	60.95	9.3
3 Burnout Paradise	19.95	---
4 NFS Hot Pursuit	71.95	9.0

#### Estrategia

	PRECIO	NOTA
1 Halo Wars	39.95	8.6
2 Endwar	59.95	8.5
3 Civilization Rev	59.95	---
4 Tropico 3	49.95	8.3

#### Xbox Live Arcade

	PRECIO	NOTA
1 Brav	1200	10
2 Shadow Complex	1200	9.5
3 RDR Undead N	800	9.4
4 Limbo	1200	9.3

#### Lucha

	PRECIO	NOTA
1 SSF IV	39.95	9.2
2 Street Fighter IV	59.95	9.6
3 Tekken 6	69.95	9.4
4 Blaz Blue: C.T.	59.95	8.9

#### Musical

	PRECIO	NOTA
1 Rock Band 2	49.95	9.2
2 Rock Band Beatles	29.95	9.0
3 DJ Hero	110	9.0
4 Guitar Hero 5	69.95	9.0

#### Acción

	PRECIO	NOTA
1 Red Dead R.	69.95	9.8
2 GTA IV	29.95	---
3 Batman Arkham A	9.95	9.6
4 Assassin's Creed II	69.95	9.6

#### EL EXPERTO RECOMIENDA

##### Rock Band 3

EL NUEVO JUEGO MUSICAL de EA es más realista y difícil que nunca. Si quieres un buen reto musical, ya sea de guitarra, batería o teclado, hazte con él sin dudarlo.



Juan 'Xcast'  
Xbox 360



DESCUENTO  
**10€**  
XTRALIFE

**XTRALIFE**.es

te regala **10€** en  
Los recomendados

**player**



## PSP



### Plataformas

PRECIO	NOTA
1 Little Big Planet	39,95 9,0
2 Prinny	39,95 8,5
3 LocoRoco 2	29,95 8,0
4 Gach Guerra	39,95 7,0

### Rol

PRECIO	NOTA
1 Crisis Core FF VII	29,95 ---
2 Star Ocean SE	39,95 ---
3 Phantasy Star P	9,95 ---
4 Invizimals	39,95 9,0

### Deportivo

PRECIO	NOTA
1 FIFA 10	39,95 9,4
2 PES 2010	29,95 ---
3 Football Mana 09	44,95 8,5
4 S White Snow	19,95 8,0

### Conducción

PRECIO	NOTA
1 Midnight Club LA	19,95 9,1
2 Motorstorm AE	39,95 9,0
3 Split/Second	39,95 9,0
4 F1 2009	39,95 8,7

### Estrategia

PRECIO	NOTA
1 Valkyria C-2	40,95 9,0
2 Endvar	29,95 8,5
3 Mytran Wars	29,95 8,4
4 Eye of Judgment L	29,95 7,0

### Puzzle

PRECIO	NOTA
1 Buzz Cerebros	29,95 7,5
2 Buzz Bolsillo	29,95 6,5
3 Mini Quiz	19,95 ---
4 Capcom Puzzle W	29,95 ---

### Lucha

PRECIO	NOTA
1 Dissidia Final Fant	39,95 9,0
2 Tekken 6	39,95 8,9
3 Soul Calibur RD	29,95 8,5
4 Smackdown 2009	19,95 8,8

### Musical

PRECIO	NOTA
1 Beatrator	14,95 6,5
2 Rock Band Unplug	39,95 8,2
3 Patapon 2	39,95 8,4
4 Patapon	29,95 ---

### Acción

PRECIO	NOTA
1 MG's P Walker	39,95 9,5
2 God of War: GE	29,95 9,5
3 God of War: CO	19,95 ---
4 GTA Vice City Stor	19,95 9,2

### Shooter

PRECIO	NOTA
1 Resistance Retux	39,95 9,2
2 Killzone: Liberat	19,95 ---
3 Syphon Filter LS	24,95 ---
4 Medal of Honor H2	19,95 ---

## EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso  
PSP

### God of War: Ghost of Sparta

UNO DE LOS MEJORES juegos que ha visto PSP. Otra gran aventura épica de Kratos de una calidad incontestable.



DESCUENTO  
10€  
XTRASLIFE

## NINTENDO DS



### Plataformas

PRECIO	NOTA
1 New S Mario Bros	39,95 ---
2 Yoshi's Island DS	39,95 ---
3 Bomberman 2	19,95 8,0
4 Sir Chan Avent	19,95 7,8

### Rol

PRECIO	NOTA
1 Mario & Luigi VCB	39,95 9,3
2 Chrono Trigger DS	39,95 9,0
3 The World Ends	39,95 8,7
4 Dragon Quest IX	40,95 8,6

### Deportivo

PRECIO	NOTA
1 FIFA Soccer 09	19,95 8,4
2 TH Proving Ground	29,95 7,8
3 New Int. T&F	39,95 7,3
4 Skate it	39,95 7,2

### Conducción

PRECIO	NOTA
1 Mario Kart DS	36,95 9,1
2 Trackmania DS	29,95 8,2
3 Grid	29,95 8,2
4 Moto Racer DS	39,95 7,8

### Estrategia

PRECIO	NOTA
1 Ace Mythologies	19,95 8,9
2 Civilization Rev	19,95 8,8
3 Cookie Shop	39,95 8,6
4 Fire Emblem	39,95 8,5

### Puzzle

PRECIO	NOTA
1 Profesor Layton	39,95 9,5
2 Profesor Layton 3	39,95 9,1
3 Profesor Layton 2	39,95 8,7
4 Scribblenauts	39,95 8,7

### Lucha

PRECIO	NOTA
1 Bleach Bof	29,95 8,3
2 Bleach Dark Souls	39,95 8,1
3 Ultimate Mortal K	44,95 7,2
4 WWE 2009	9,95 5,5

### Musical

PRECIO	NOTA
1 Rhythm Paradise	29,95 9,1
2 Maestro Jump	29,95 8,5
3 Guitar Rock Tour	9,95 7,7
4 GHoT: MH	39,95 7,2

### Acción

PRECIO	NOTA
1 GTA: Chinatown W	19,95 9,3
2 Zelda Spirit	39,95 9,2
3 Castlevania OoE	39,95 9,0
4 Alicia en el Pais	39,95 8,7

### Shooter

PRECIO	NOTA
1 Metroid Prime H	39,95 8,4
2 Space Invaders Ex	29,95 8,4
3 MW Mobilized	39,95 8,3
4 Big Bang Mini	29,95 8,0

## EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón  
NDS

### Final Fantasy: The 4 Heroes of Light

AIRE FRESCO EN LA saga más famosa de Square-Enix. Destaca su apartado gráfico de dibujo animado y su multijugador.



## PLAYSTATION 2



### Plataformas

PRECIO	NOTA
1 Shadow of Coloss	19,95 ---
2 ICO	--- ---
3 Kienoa 2	--- ---
4 Ratchet & Clank 3	19,95 ---

### Rol

PRECIO	NOTA
1 Final Fantasy XII	39,95 ---
2 Okami	--- ---
3 Persona 4	29,95 ---
4 Dragon Quest VIII	19,95 ---

### Deportivo

PRECIO	NOTA
1 PES 2010	29,95 ---
2 FIFA 10	29,95 ---
3 Tony Hawk's 3	--- ---
4 SSX 3	--- ---

### Conducción

PRECIO	NOTA
1 Gran Turismo 3	19,95 ---
2 Burnout 3 Take	19,95 ---
3 Burnout Revenge	--- ---
4 MotorStorm A.E.	39,95 ---

### Estrategia

PRECIO	NOTA
1 Onimusha Warriors	--- ---
2 Disgaea Hour Of	--- ---
3 Disgaea 2	--- ---
4 Ring of Red	--- ---

### Puzzle

PRECIO	NOTA
1 We Love Katamari	29,95 9,5
2 Katamari Damacy	--- ---
3 Los Sims 2	29,95 ---
4 Theme Park: Roll	--- ---

### Lucha

PRECIO	NOTA
1 Tekken 5	19,95 ---
2 Soul Calibur II	--- ---
3 DOA2: Hardcore	--- ---
4 VF4: Evolution	--- ---

### Musical

PRECIO	NOTA
1 Guitar Hero II	39,95 ---
2 Guitar Hero	--- ---
3 Amplitude	--- ---
4 Frequency	--- ---

### Acción

PRECIO	NOTA
1 God of War	19,95 ---
2 GTA III	29,95 ---
3 Resident Evil 4	19,95 ---
4 S.H. Shattered M	39,95 8,9

### Shooter

PRECIO	NOTA
1 Timesplitters 2	--- ---
2 Killzone	19,95 ---
3 Red Faction	--- ---
4 SOCOM II USNS	--- ---

## EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso  
PLAYSTATION 2

### SH: Shattered Memories

LA MEJOR MANERA DE VOLVER a visitar el pueblo de Silent Hill tal y como estaba al principio de la saga. Eso sí, con otro personaje y sin armas. Más miedo que nunca.



## PC



### MMO

PRECIO	NOTA
1 Wow: Lich King	34,95 9,5
2 Aion	49,95 9,2
3 Warhammer Online	29,95 9,0
4 Star Trek Online	49,95 8,9

### Rol

PRECIO	NOTA
1 Mass Effect 2	49,95 9,6
2 Fallout NV	50,95 9,4
3 Dragon Age	49,95 9,4
4 Fallout 3: GOY Ed	49,95 9,3

### Deportivo

PRECIO	NOTA
1 FIFA 10	29,95 9,4
2 PES 2010	39,95 8,9
3 NBA 2K09	9,95 8,7
4 F Manager 2010	29,95 8,5

### Conducción

PRECIO	NOTA
1 Burnout Paradise	29,95 9,5
2 Pure	29,95 9,2
3 NFS Shift	40,95 8,8
4 Trackmania UF	9,95 8,5

### Estrategia

PRECIO	NOTA
1 StarCraft II: vol	60,95 9,9
2 Warhammer 40K	49,95 9,3
3 Empire Total War	49,95 9,3
4 Napoleon Total War	39,95 9,2

### Puzzle

PRECIO	NOTA
1 Little Pet Shop	29,95 7,5
2 World of Goo	29,95 ---
3 Crazy Machines 2	9,95 ---
4 Linc Rider Freest	19,95 ---

### Lucha

PRECIO	NOTA
1 Sam & Max	20,95 8,3
2 Sherlock Holmes	19,95 8,2
3 Diakula Origin	9,95 8,0
4 Mystery Chronicle	29,95 7,5

### Musical

PRECIO	NOTA
1 Prince of Persia	50,95 8,7
2 Lego Indy 2	29,95 8,3
3 iFud	18,95 7,0
3 Upl	19,95 7,0

### Acción

PRECIO	NOTA
1 GTA IV	44,95 9,8
2 Batman Arkham A	39,95 9,6
3 Dead Space	19,95 9,3
4 Assassin's Creed 2	59,95 9,0

## EL EXPERTO RECOMIENDA



'Duardo'  
PC

### Fallout New Vegas

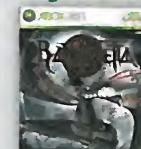
El título de Bethesda ocupa este puesto por méritos propios. El mejor rol que aúna las novedades de Fallout 3 y la profundidad de las primeras entregas.



DESCUENTO  
10€  
XTRASLIFE

## ENTRADAS PLATINUM

### 360,PS3 Bayonetta



NOVIEMBRE  
29,95 €

Encarna a la bruja Bayonetta y derrota a la legión de enemigos con increíbles movimientos finales.

### PC Napoleón: Total War



NOVIEMBRE  
19,90 €

La aclamada saga nos pone en la piel del legendario general a lo largo de dos décadas de batallas incansables.

### 360,PS3 Batman: Arkham Asylum



NOVIEMBRE  
29,99 €

Uno de los mejores juegos jamás creado sobre el héroe de Gotham ahora a un precio que no puedes dejar escapar. Un imprescindible.

### DS Transformers: La Guerra por Cybertron



NOVIEMBRE  
26,95 €

Vive la legendaria guerra civil entre Autobots y Decepticons antes de su éxodo a la tierra.



















MARCA **player**

# 10€

XTRALIFE.es

DE DESCUENTO  
EN NOVEDADES  
Y PROMOCIONES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos.

<b>PS3</b>  PVP: 70,99€ XtraLife: 64,95€ <b>54,95€</b> Código descuento: XLMARCA*SIJBS*	<b>XBOX 360</b>  PVP: 70,99€ XtraLife: 64,95€ <b>54,95€</b> Código descuento: XLMARCA*XJBS*	<b>PC</b>  PVP: 50,99€ XtraLife: 46,95€ <b>36,95€</b> Código descuento: XLMARCA*PIJBS*	<b>PS3</b>  PVP: 71,99€ XtraLife: 64,95€ <b>54,95€</b> Código descuento: XLMARCA*SROCK3*	<b>XBOX 360</b>  PVP: 71,99€ XtraLife: 64,95€ <b>54,95€</b> Código descuento: XLMARCA*XROCK3*	<b>PS3</b>  PVP: 70,99€ XtraLife: 64,95€ <b>54,95€</b> Código descuento: XLMARCA*SFUERZA2*	<b>XBOX 360</b>  PVP: 70,99€ XtraLife: 64,95€ <b>54,95€</b> Código descuento: XLMARCA*XFUERZA2*	<b>Wii</b>  PVP: 50,99€ XtraLife: 46,95€ <b>36,95€</b> Código descuento: XLMARCA*WIFUERZA2*
<b>PSP</b>  PVP: 29,99€ XtraLife: 26,95€ <b>21,95€</b> Código descuento: XLMARCA*PSGWSP*	<b>PS3</b>  PVP: 64,99€ XtraLife: 58,95€ <b>48,95€</b> Código descuento: XLMARCA*SCASTL*	<b>XBOX 360</b>  PVP: 64,99€ XtraLife: 58,95€ <b>48,95€</b> Código descuento: XLMARCA*XCASTL*	<b>PS3</b>  PVP: 71,99€ XtraLife: 62,95€ <b>52,95€</b> Código descuento: XLMARCA*SFALNV*	<b>XBOX 360</b>  PVP: 71,99€ XtraLife: 62,95€ <b>52,95€</b> Código descuento: XLMARCA*XFALNV*	<b>PC</b>  PVP: 50,99€ XtraLife: 44,95€ <b>34,95€</b> Código descuento: XLMARCA*PFALNV*	<b>PS3</b>  PVP: 71,99€ XtraLife: 64,95€ <b>54,95€</b> Código descuento: XLMARCA*SSIMS3*	<b>XBOX 360</b>  PVP: 71,99€ XtraLife: 64,95€ <b>54,95€</b> Código descuento: XLMARCA*XSIMS3*
<b>ESPECIAL KINECT for XBOX 360</b>		<b>XBOX 360 KINECT</b>  PVP: 50,99€ XtraLife: 46,95€ <b>36,95€</b> Código descuento: XLMARCA*XKINDC*	<b>XBOX 360 KINECT</b>  PVP: 50,99€ XtraLife: 46,95€ <b>36,95€</b> Código descuento: XLMARCA*XKINKM*	<b>XBOX 360 KINECT</b>  PVP: 50,99€ XtraLife: 46,95€ <b>36,95€</b> Código descuento: XLMARCA*XKINIR*	<b>XBOX 360 KINECT</b>  PVP: 50,99€ XtraLife: 46,95€ <b>36,95€</b> Código descuento: XLMARCA*XKINKS*		

## Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda [www.xtralife.es](http://www.xtralife.es) y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y válidala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código **Marca Player** en el apartado **CÓDIGO PROMOCIONAL** y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en **24h**

\*Hasta límite de existencias

Compra tus juegos habitualmente en [www.xtralife.es](http://www.xtralife.es) y consigue suscripciones gratis a tu revista **Marca Player** y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 22 de DICIEMBRE de 2010.

Gastos de envío: SÓLO 2,99€



# ¡SUSCRÍBETE AHORA!

Y llévate **GRATIS** este fantástico regalo



## Universal Challenge

5 in 1 Racing Wheel

**THRUSTMASTER®**

Características:

- Volante y pedales de conducción precisa.
- Válido para PS2, Game Cube, PC, Wii y PS3.
- Palancas secuenciales de cambio.
- Botones programables y centrado automático.

POR SÓLO  
**22,80€**

Un año de suscripción + Volante y pedales

Llama al  
**902 99 81 99**  
Lunes a Viernes de 9h a 18 h.  
[revistas@unidadeditorial.es](mailto:revistas@unidadeditorial.es)

**MARCA**  
**player**  
*¿Jugamos?*

Promoción exclusiva para el territorio nacional peninsular y hasta fin de existencias, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor. Promoción válida sólo para nuevas suscripciones.



> próximo número

¡Live from UK!

# DiRT 3

La brutalidad de los rallies en toda su crudeza en el mejor juego de Codemasters

**17 de Diciembre, 2010**



La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusiv  
inclusión de renales... Renales tonos nariencia



12

www.pegi.info

# ¡DETÉN EL AVANCE DEL AMANECECER OSCURO!

Detén el avance del amanecer oscuro.  
Embárcate en una aventura épica.  
Llama a tu Djinn para ganar la batalla.  
Usa tus poderes para superar obstáculos.  
¡Salva el mundo!



Nintendo

www.nintendo.es

NINTENDO DS

© 2010 Nintendo/CAMELOT. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.



NO MIRES HACIA ARRIBA

# SKYLINE

UNA PRODUCCIÓN DE HYDRAULIX ENTERTAINMENT UNA PRODUCCIÓN DE TRANSMISSION EN ASOCIACIÓN CON RAT ENTERTAINMENT UNA PELÍCULA DE BROTHERS STRAUSE "SKYLINE"  
ERIC BALFOUR SCOTTIE THOMPSON BRITTANY DANIEL CON DAVID ZAYAS Y DONALD FALSON CASTING DE LIZ DEAN MÚSICA COMPUESTA POR MATTHEW MARCESON  
EN DISEÑADOS POR ALEC GILLIS & TOM WOODRUFF, JR. DISEÑO DE VESTUARIO BOBBIE MANNIX MONTAJE NICHOLAS WAYMAN HARRIS  
DISEÑO DE PRODUCCIÓN DREW DALTON DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA MICHAEL WAYSON CO-PRODUCCIÓN PHIL BARRY LÍNEA DE PRODUCCIÓN TRACEY LONDON  
PRODUCTORES EJECUTIVOS BRIAN TYLER BRETT RATNER BRIAN KAWAUBAUGH-JONES ESCRITA POR JOSHUA CORDES & LIAM O'DONNELL  
PRODUCCIÓN POR KRISTIAN JAMES ANDERSEN LIAM O'DONNELL PRODUCEIDA Y DIRIGIDA POR THE BROTHERS STRAUSE

© 2016 Metro-Goldwyn-Mayer Film Studios, LLC. All Rights Reserved.



www.skyline.com

TM & ©



facebook.com/skylinecinema



ESTRENO 26 NOVIEMBRE